

掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.242
专题企划
浮光掠影红一抹
扮酷耍帅最拉风
盘点游戏里的红围巾
攻略透解
机动战士高达 EXTREME VS-FORCE
PSV
求生档案 天空的彼端
PSV
研究中心
怪物猎人X
狩猎继续！
3DS
UCG
游戏大赏
UCG GAME AWARDS
2015
媒体评选
2015 掌机游戏年鉴
2015 UCG 游戏大赏
媒体评选·掌机篇
赠品
《奥丁领域 里普特拉西尔》
主题书签


猴年
大吉

掌机王Sp 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.242电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

参与方式：在2016年2月14日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击最上方的“《掌机王SP》电子回函表传送门”并参与填写“242辑网络回函”。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

一等奖 1名



正版游戏：怪物猎人×（3DS）/求生档案天空的彼端（PSV）二选一

三等奖



PSV彩包 1名

1名 3DS海绵包 1名

二等奖 1名

《口袋妖怪ORAS》限定版扑克·红宝石版



1名 初音MIKU PSV收纳包

《掌机王SP》第240辑中奖名单

一等奖 1名 正版游戏二选一	
北京市	侯丽

二等奖2名 PSV硬壳包/初音卡盒	
上海市	王菁益
承德市	丁承俊

三等奖3名 掌机周边	
南宁市	卢尚拓
广州市	杨洪
襄阳市	林润蓁

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

细数游戏世界中形形色色戴红围巾的角色，带你领略帅气造型背后或欢乐、或悲伤、或感动、或辛酸的人物故事。













封面用图：《伊苏Ⅷ 达娜之泪》
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.242

光盘地址：http://dwz.cn/2yK4Ri
密码：Fufg516



目录

CONTENTS

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

掌机情报站

文 苍穹

软件 SOFTWARE

二十周年大动作，《游戏王》再登3DS





2016年是《游戏王》诞生20周年纪念，Konami宣布将在新的一年多方面开展《游戏王》新企划——全新剧场版《次元之暗面》（The Dark Side Of Dimensions）将在4月23日于日本公映；手游版将于2016年春季登陆iOS/Android系统；PC平台的网络版将于2016年冬季开服。其中最让掌机玩家欣喜的，无疑是系列新作将于2016年夏季登陆3DS平台。2013年发售的3DS游戏《游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华》由于不能联机对战，惹来不少诟病。希望此次的新作能够让广大决斗者们满意。

硬件 HARDWARE

2DS日本开售，《口袋妖怪》限定版





诞生成名于掌机平台的“《口袋妖怪》系列”同样将在2月27日迎来20周年纪念，二十年来这个系列不断发展，为无数玩家带去了欢笑和回忆。而任天堂决定在这一天“回归原点”，推出4款以《口袋妖怪》初代为主题的2DS限定机，这也是2DS这款异质掌机首次登陆日本市场。限定版2DS的颜色对应《红·绿·蓝·黄》4个版本，而且采用透明外壳，不禁让人想起GB时代的经典透明机。4GB记忆卡中内置对应版本的游戏，此外还有初代地图、对应《X·Y》和《ORAS》的No.151精灵梦幻的下载码、对应初代VC版的梦幻的交换券、主题下载码以及原创贴纸。售价9980日元（不含税）。

事件 EVENT

新年伊始曲终人散，加贺Create宣布解散



1月5日，正当各大日厂纷纷召开新春特卖、开年促销等活动时，却有一则悲伤的官方公告传来——加贺Create由于经营问题，正式宣布解散。此前，该社在PSV平台发售了《寒蝉鸣泣之时 粹》、《恋爱0公里V》、《天才麻将少女 全国篇》等众多作品，以美少女题材的游戏居多，最后一款是12月24日发售的《魔女恋爱日记 Dragon×Caravan》。官方声明中称："无比遗憾的是，在近年来以智能手机为中心的游戏市场上，由于弊公司没能保持稳定的发展态势，只能就此宣布解散。"实在让人唏嘘不已。

周边 GOODS

《逆转裁判》动画化，TV版4月开播



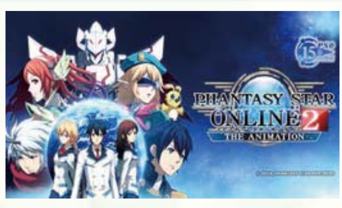
除了最新作《逆转裁判6》预定于2016年发售外，系列也宣布动画化，由A-1 Pictures公司负责制作，渡边步担任导演。与游戏版不同的是，动画版成步堂龙一的声优是梶裕贵，绫里真宵、御剑怜侍则分别由悠木碧、玉木雅士负责演绎。动画版将展现成步堂与同伴们在孩童时期就建立起来的深厚羁绊和友情，以及在法庭上的热血逆转剧。TV动画将于4月正式开播，系列粉丝可以期待一下啦！



周边 GOODS

《梦幻之星》动画化，蓝光碟3月开卖





无独有偶，《梦幻之星在线2》同样在新年伊始动画化，TV版已于1月7日在TBS电视台开播，蓝光和DVD则预定于3月20日发售。《梦幻之星在线2》从2012年7月开服至今，在PSV、PC等多平台吸引了大批玩家，用户人数突破400万。这也是系列史上首次推出动画，剧情以2022年的地球为舞台，是一个原创故事。负责制作动画的Telecom Animation Film公司此前也与Capcom合作推出过《战国BASARA》的动画版，2015年的《鲁邦三世 新系列》更是采用了先在意大利播出、后在日本播放的推广方式。

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：白菜

掌机销量榜TOP15

进入2016年，圣诞热潮刚刚过去，《怪物弹珠》立刻被《怪物猎人×》强行一脚踹下马来，并以突破250万的销量，让大家见识到谁才是真正的“怪物”。按照惯例，在年底青黄不接的时候，往年的优秀作品就会抬头，尤其是善于量产经典作品的任天堂，几大旧作冲榜的势头，仿佛在嘲笑其他作品的不给力。《求生档案 天空的彼端》虽然制作不错，但由于优化不足造成卡顿拖慢甚至当机，也是早早就被玩家丢在了一旁。《机动战士高达EXTREME VS-FORCE》更是引发玩家的强烈不满。原本最有潜力的大作都搞成这副德行，难怪要被3DS刷榜。

软件销量（日本） 2015年12月28日～2016年1月3日

排名	变动	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	本周销量	累计销量	消化率	平台
1	—	怪物猎人×	モンスターハンタークロス	Capcom	ACT	2015年11月28日	6264日元	14万9587套	259万1564套	80%以上	3DS
2	NEW	怪物弹珠	モンスターストライク	Mixi	RPG	2015年12月17日	4860日元	14万479套	77万7188套	80%以上	3DS
3	↓	妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队	妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団・白犬队	Level-5	ACT	2015年7月11日	4968日元	5万6819套	202万2021套	80%以上	3DS
4	↑	我的世界 PSV版	Minecraft: PlayStation Vita Edition	SCEJA	ETC	2015年3月19日	2592日元	4万5302套	52万3780套	80%以上	PSV
5	↑	节奏天国 精品+	リズム天国 ザ・ベスト＋	Nintendo	MUG	2015年6月11日	5076日元	2万9623套	63万6966套	80%以上	3DS
6	↑	动物之森 欢乐家装设计师	どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー	Nintendo	ETC	2015年7月30日	4320日元	2万8326套	131万1206套	80%以上	3DS
7	↓	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	マリオ＆ルイージRPG ペーパーマリオMIX	Nintendo	RPG	2015年12月3日	5076日元	2万4711套	19万9385套	60%以上	3DS
8	NEW	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE	机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	BNE	ACT	2015年12月23日	7344日元	2万2988套	9万2973套	40%以上	PSV
9	↑	马里奥赛车7	マリオカート7	Nintendo	RAC	2011年12月1日	4937日元	1万62套	250万2755套	80%以上	3DS
10	↓	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2	BNE	ETC	2015年11月5日	6145日元	9888套	25万7505套	80%以上	PSV



11 新・超级马里奥兄弟2
New スーパーマリオブラザーズ2
■Nintendo■ACT■2012年7月28日■4937日元
NEW 本周销量 8562套 累计销量 242万3824套 消化率：80%以上 3DS

12 塞尔达传说 三角力量 3个火枪手
ゼルダの伝説 トライフォース3銃士
■Nintendo■ACT■2015年10月22日■5076日元
↑ 本周销量 8422套 累计销量 14万9947套 消化率：80%以上 3DS

13 绝对不能被抓 加须黑光大陆
ダウンタウンのガキの使いやあらへんで!!絶対に捕まってはいけないガースー黒光りランド
■Alchemist■ACT■2015年12月17日■5184日元
NEW 本周销量 7460套 累计销量 1万7688本套 消化率：40%以上 3DS

14 立体动物之森
とびだせ どうぶつの森
■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4937日元
NEW 本周销量 7119套 累计销量 445万2206套 消化率：80%以上 3DS

15 任天堂全明星大乱斗
大乱斗スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年9月13日■5616日元
NEW 本周销量 6839套 累计销量 242万316套 消化率：80%以上 3DS

硬件销量（日本） 2015年12月28日～2016年1月3日

机种	周间销量	2016年销量
3DS	12万2844台	12万2844台
PSV	7万8611台	7万8611台

3DS累计销量 2015万6883台

PSV累计销量 446万1028台

四周间硬件销量推移表（日本） 2015年12月7日～2016年1月3日

下载软件TOP5 截止到2016年1月8日

NEW **1** 方块塑造者 3D
キューブクリエイター3D
■Arc System Works■ACT■2015年7月15日■800日元 3DS

NEW **2** 立体猫咪大战争
とびだす!にゃんこ大战争
■Ponos■SLG■2015年5月31日■777日元 3DS

NEW **3** 怪物猎人X
モンスターハンタークロス
■Capcom■ACT■2015年11月28日■5990日元 3DS

NEW **4** 怪物弹珠
モンスターストライク
■Mixi■RPG■2015年12月17日■4860日元 3DS

NEW **5** 大开拓时代 建造城镇
大开拓时代～街をつくろう～
■Arc System Works■SLG■2015年12月16日■800日元 3DS

NEW **1** 我的世界 PSV版
Minecraft: PlayStation Vita Edition
■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元 PSV

NEW **2** 不可思议的幻想乡 欲望之塔
东方Project「不思议の幻想乡 –THE TOWER OF DESIRE–」
■Aqua Style■RPG■2015年6月25日■4320日元 PSV

NEW **3** SAO 虚空断章
ソードアート・オンライン –ホロウ・フラグメント–
■BNE■RPG■2014年4月24日■1728日元 PSV

NEW **4** 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE
机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE
■BNE■ACT■2015年12月23日■7344日元 PSV

NEW **4** 十字架少女 Σ
クロワルール・シグマ
■Playism■ACT■2015年12月16日■1500日元 PSV



由于每年的1月上半月几乎都没有什么游戏发售，所以这次并没有表现特别突出的作品。大作都在本辑之后纷纷到来，下辑估计能有不少好游戏上榜。春节即将到来，希望各位在新的一年里游戏快乐，天天都有好心情。



本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

24 总分　电击文库 战斗巅峰 再点火

■电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION■卡带■SEGA Games
■FTG■格斗・2D■2015年12月17日■1～2人■6664日元■对应交叉存档

项目	评价
画面	★★★☆☆
系统	★★★★☆
易上手度	★★★★★



热血推荐　PSV

在前作基础上冠以副标题“再点火”的正统续作。前作隐藏角色全部转正，并追加含DLC角色在内的5名可操作新角色，系统方面也有一定的进化。

白菜 一眼看上去画面音乐等要素毫无进化，只是追加了新角色，不过系统方面还是有着一定程度的改良，使得对战平衡性和战略性都与前作截然不同。论单独出一版发售的厚道程度，应该是资料篇以上、正统续作以下，属于勉强可以不骂“坑爹”的范围内。前作的“梦幻对决”模式转正为“故事模式”，说实话比前作的故事模式那莫名其妙的内容强上百倍，光看各个角色之间的趣味对话就让FANS感觉值回票价。围绕着新系统“再点火”与“双重点火”展开的对战，让战术上的安排比前作高出一个档次，增加了游戏的深度。 **8**

果汁 相较前作追加了五个可操作的新角色，“再点火”系统简单易懂，和前作一样是相当容易上手的作品。原本的故事模式直接改为了“梦对话”的形式，让作品爱好者能直接欣赏角色们互动的剧情。 **8**

苍穹 本作除了可操作角色外，援护角色也增加了不少，前作的援护角色也进行了调整，让打法变得更为丰富。“再点火”系统的效果并没有想象中那般显眼，但对格斗游戏熟练者来说想必是拉开差距的细节。 **8**

22 总分　死在迷宫的地下

■メイQノ地下ニ死ス■卡带■Compile Heart■RPG■角色扮演
■2015年12月17日■1人■7344日元■对应PSV TV

项目	评价
系统	★★★★☆
新意	★★★★☆
耐玩	★★★★☆

PSV

“魔界1番馆系列”的第二作，由《重装机兵》“铁三角”的田内智树担任导演、门仓聪参与配乐、宫冈宽也客串配音的迷宫RPG。玩家扮演“魔械师”，操作名为“守卫者”的机器人作战。

苍穹 虽然第一人称迷宫RPG在PSV平台堪称泛滥，但本作却以众多新鲜的设定让人眼前一亮。“机体为主、人物为辅”的战斗系统首先就从同类游戏中常见的职业、种族搭配里脱颖而出，由于每回合只能从角色或机体中选择其一行动，如何在行动之间形成连携、甚至触发必杀连击是战术的一大玩点。“守卫者”分为4个部分而且跟所用的招式和效果挂钩，让部件的收集、机体的改造成为第二大玩点。游戏的难度跨度也比较明显，而且二、三周目还会解锁更高的难度，让玩家在多周目时也充满挑战感。遗憾的是开发成本有限，部分系统和细节显得欠缺打磨。 **8**

白菜 虽然是迷宫RPG，不过制作亲民，普通难度基本不存在卡关，是能够一路舒畅玩到最后，彻底享受这一游戏类型乐趣的作品。系统一应俱全，战斗难度设置合理（角色又萌），是一款值得推荐的佳作。 **7**

古林 首先，这款游戏的建模非常可爱，还能定制主角所使役的机器人“守护者”。探索迷宫的难度本身还是偏高，但队伍全灭后不会有任何惩罚机制。这一设定能让新手玩家感到安心，不过同时也是对高难度的一种妥协。 **7**

22 总分 怪物弹珠

■モンスターストライク■卡带■Mixi■RPG■角色扮演
■2015年12月17日■1～4人■4860日元■对应邂逅通信

剧情	★★★☆☆
爽快感	★★★★☆
趣味	★★★★★



3DS

本作前身是一款在日本本土大热的手游作品，增添了部分新要素后移植到3DS平台，同样受到了玩家的热捧。本作的收集要素比较丰富，喜欢刷刷刷的玩家不要错过哦。

虫无兮 本作在手游版的基础上加入了热血剧情，然而流程无语音以及较为简陋的画面让这方面的分数大打折扣，加之支线任务重复率较高，不免容易让玩家感到疲劳。抛开这样或那样的小瑕疵，本作的综合质素还是值得肯定的，丰富的怪物种类以及完善的合成系统可以说是游戏的最大魅力，怪物的层层进化、多样的特色技能都使得本作的耐玩度大幅提升。此外本作的战斗部分也做得很出色，弹珠式的玩法不仅简单易上手还乐趣十足，各种战斗技能齐发的场面看起来五色斑斓，颇具挑战性的BOSS战也十分考究玩家的弹珠搭配能力，值得一玩。 **8**

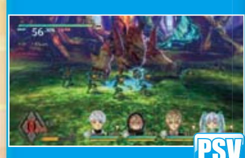
昴星团 虽然怪物的数量比起手游版大幅度缩水，但还是有部分新增的原创怪物，战斗改成了横屏后，特技效果更加华丽，每只怪物在使用必杀技时皆有特写与台词，这一点较为良心。 **7**

乌冬 新加的剧情可有可无，主要的卖点还是在于战斗，战斗方式的趣味性相当高，有朋友一起联机的话则更加欢乐，没有玩过手游版的玩家可以一试。本作还没有课金制度，低年龄层玩家也能无障碍地游戏。 **7**

21 总分 求生档案 天空的彼端

■イグジストアーカイヴ –The other Side of the Sky–■卡带■Spike Chunsoft
■RPG■角色扮演■2015年12月17日■1人■7344日元■对应PSV TV

系统	★★★★☆
流畅	★★☆☆☆
剧情	★★★☆☆



PSV

由tri-Ace打造的全新作品。系统沿袭自著名的“《女神侧身像》系列”，采用经典的动作指令战斗系统，描绘了获得邪神之力的多位主角为重新回到地球而奋战的故事。

古林 最让人诟病的问题无疑是各色奇葩BUG。在发售初期没打补丁之前，无响应、系统跳错、镜头突然移到地图外等BUG简直层出不穷，而在打上1.02版补丁后，依然会出现跳错窗口、死机等问题，尤其是角色模型消失、只留下眼珠和武器的显示BUG简直让人哭笑不得。而且直至完稿日，全技能奖杯依然存在随机BUG，不一定能正常解锁，广大白金党请千万慎重。除去严重影响游戏流畅度的上述问题，本作表现得还算可以，战斗系统采用了独特的动作指令战斗系统，操作看似简单却具备策略性。具体从整体看来略显平淡，但某个丧心病狂的展开与结局还是让人颇感震撼。 **7**

白菜 动作指令战斗玩起来相当爽快，但读盘与卡顿问题频发，使得每次进入主菜单操作都会引发一定的烦躁感。另外地图相似且敌人重复率高也是扣分点。子安武人配音的邪神是本作最大的亮点。 **7**

果汁 虽然沿袭了《女神侧身像》的系统，但本作的剧情表现却没有前辈那般精彩。再加上PSV版菜单拖慢、战斗掉帧的一些烦躁问题，让作品的素质大打折扣，只能说期待越大，失望也越大。 **7**

16 总分 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

■机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE■卡带■BNE■ACT■动作
■2015年12月23日■1～2人■7344日元■对应PSV TV



画面	★★★★☆
操作	☆☆☆☆☆
耐玩	★☆☆☆☆



PSV

“高达《EXVS》系列”的最新作，同时也是在掌机平台上的第一作。本作在对战模式的基础上加入了小队战模式，玩家可以带领自己编成的小队冲上战场与敌军交锋。

昴星团 小队战系统给人的感觉就像用《EXVS》的机体去玩“《编年史》系列”，占领据点的设定却又有点《高达破坏者》的影子，虽然有借鉴的嫌疑，但这样的搭配确实比较有新鲜感。除此之外，本作一点“极限进化”的感觉也没有：玩家的可用机体比上一个同属“《VS》系列”的掌机作品还要少；单机模式仅有剧情模式；自由搭配按键的设定取消，只能按着别扭的官配按键去玩；一键代替复合键的设定取消；不支持网络联机等等，缺点还有很多很多。不过游戏掉帧的情况较少，如果让一个从未接触过“《VS》系列”作品的《高达》爱好者来玩，还是勉强能玩的。 **5**

乌冬 原作的素质不低，真不明白本作竟然可以做成这样，没有街机模式、机体大幅削减、不能自定义键位还不支持网联，而且作为一个标题有“VS”的游戏，连自由对战模式都没有，真是啼笑皆非。 **5**

果汁 披着“《EXVS》系列”的皮却没多少精髓的作品。即使继承了类似之前系列的操作方式，在小队战时还是会出现飘忽的感觉，再加上本作内容的贫乏，实在让人觉得是款毫无诚意的游戏。 **6**



热血推荐

黄金眼评分 24 分 文 果汁

MUG	音乐		
PSV	Persona4 彻夜热舞 ペルソナ4ダンシング・オ－ルナイト		
Atlus	日版	2015年6月25日	
对应PSV TV	1人	7538日元	
		游戏时间：24 小时以上	

拓展时髦风格的系列衍生作

“《Persona》系列”原本是由“《真·女神转生》系列”衍生而来，后来因其优良的素质发展成了系列作品。在《Persona3》的时代，美术风格一改系列先前厚重晦涩的风格，改由副岛成记担任人设，也偏向青少年风。虽然画面焕然一新，但《Persona3》依然带着一股特有的阴暗气氛，直到《Persona4》，才真正让该系列做到成功转型，成为“时髦”大作的典范。

《Persona4》本身是发生在乡下的故事，那为何会让玩家处处感到潮流风格？除了人设、UI、故事走向等要素外，音乐显然是最大的原因之一。目黑将司的曲子完美契合《Persona4》那青少年独有的欢快热血的故事氛围，留下了许多如《Pursuing My True Self》等优秀乐曲。或许因为这部作品里优秀的曲子实在过多，才导致有人产生了把这些曲子整合起来制作一个音乐游戏的想法，于是在2015年，一款拥有强烈风格的音乐游戏就诞生了，那就是《Persona4 彻夜热舞》。



▶以音乐游戏的形式再次与大家见面的特别搜查队。

即使转型为MUG，素质依旧不减

《彻夜热舞》公布初期的画面和游戏方式都和成品有很大差别，算上实际推出的时间，可以看出Atlus经历了把它回炉重造的过程。不惜如此大花精力也要弄好一款衍生的作品，可以看出Atlus对《Persona4》真的相当重视。让玩家欣慰的是，本作的实际素质确实相当不错。原作许多经典乐曲都为了更好地配合谱面而进行了重新混音，Remix版本不仅让曲子变得更契合音乐游戏的风格，也强烈地彰显了作曲者的个人风格。前文提到的《Pursuing My True Self》除了收录原版外，还存在数首Remix版本，不得不让人感叹这首曲子的影响力之大（笑），惟一的遗憾大概就是收录的乐曲数量较少，让玩家感到不尽兴。除了曲子的质量外，配合节奏游戏的舞蹈动画亦是一大亮点，每人的舞步都有着与该角色性格相衬的特点，比如巽完二的舞步就相当不拘小节，粗暴中尽显自由作风；白钟直斗的舞步就兼具优雅

与妩媚的风格，与她解开自己心结的背景不无关系；拥有专业偶像经验的久慈川理世的舞步就显然与其他角色不同，总而言之，所有人的舞步都做到了凸显个人风格，并且共同具有“跳得爽、跳得帅”的特点。在游戏里的“双人舞蹈”系统更是能欣赏到两个角色之间共舞的场景，相信对喜爱CP的玩家很有杀伤力。至于这个舞蹈的缺点，就放到接下来要说的谱面部分一起点评。

作为一款音乐游戏，谱面的质量关系到整个游戏的素质，之前也说过本作许多乐曲的Remix版皆是为配合谱面而作的。事实证明这种配合做得不错，强烈的曲风很容易就能让不熟悉音乐游戏的玩家明白“在哪个部分需要按键”，而谱面也与节奏契合得不错，一旦熟悉游戏就能融入到音乐当中，玩得十分爽快。其中最值得称道的一点笔者认为是加入了摇杆操作的键位，尽管这也是本作难度走高的一个要素。摇杆对应节奏游戏中的蓝圈，音效则是DJ打碟的感觉，所以熟悉这个操作会让玩家感觉自己成为了DJ。这些穿插在音符中的蓝圈即使没有成功按到，也不会影响连击数，这显然是制作方为了让玩家适应这个难度而做出的调整。总的来说本作的上手难度较高，节奏游戏分为四个难度，差别都较为明显，尤其是最高难度的“ALL NIGHT”，相信让许多刚刚习惯HARD难度的玩家感到不知所措。笔者认为能把四种难度做到如此层次分明，正是其优秀的一点。即使是不擅长音乐游戏的玩家，也可以通过购买道具来硬性降低乐曲的难度，从而轻松白金，更何况本作的白金并不要求玩家去称霸ALL NIGHT难度，可说是典型的“白金神作”。

本作的高难度其实存在一个问题，那就是乐曲的长度。音乐游戏与平常用随身听听音乐不同，很考验玩家的集中力，而本作动辄三分钟以上的曲子配合高难度下密集的谱面很容易就会打散人的集中力，让玩家感到苦不堪言。而且过长的乐曲长度，也容易让舞步出现重复的画面，影响了整体的观赏效果。

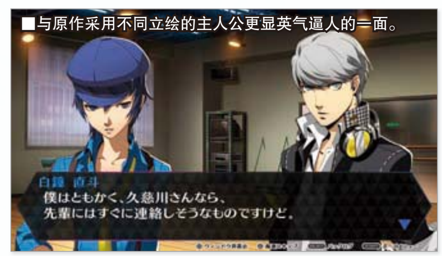


▲双人舞蹈虽然不是完全自由地更换舞伴，但基本各个配对都会有。

厚道？多余？用舞蹈对抗暗影的故事

本作的故事模式流程长约8小时，这在音乐游戏里可是难得一见的，但考虑到本作是《Persona4》的关联作品，所以也是见怪不怪。开门见山地说，本作的故事相当一般。以“偶像”这个流行要素为主题，讲述主人公鸣上悠与其同伴们被牵扯进又一个关于“暗影”的事件。特别搜查队再次集结，他们一边拯救被暗影迷惑心智的偶像们，一边推测幕后BOSS的身分。故事的风格依然是积极向上，但悬疑要素相较原作降到很低，新角色真下虽然是掌握故事关键的主要人物，但存在感一直不足，后期的转折较为突兀，关于其他偶像的描写也相当模式化。如果是熟悉日系ACG故事的玩家，恐怕从接近中盘的流程里就能完全猜出本作的走向，可以说是平淡无奇，没什么起伏的剧本。

本作故事真正有价值的地方还是特别搜查队的再次相聚，以一名爱好者的心态来说，那就是“我终于能再次看着他们团聚一起大闹一番啦”。原作本来就强调特别搜查队成员之间那坚固的情谊，在本作中能再次看到这些角色们风趣的互动，对粉丝们来说也是足够甜美的福利了。值得一提的是久慈川理世这名角色，原本在另外一个衍生作品《Persona4 究极无敌背桥摔》里就大有成为第二主角之意，在本作中更是确立了第二领队的地位。原本一度舍弃偶像身分的她在再次成为偶像后遇到什么波折，又是什么心境，如何成长下去？喜爱理世的玩家能从本作的故事中得到这些问题的解答，而不熟悉的玩家也能体验到她的人格魅力。

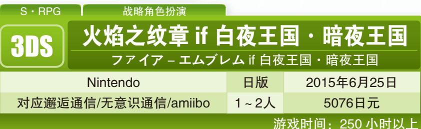


■与原作采用不同立绘的主人公更显英气逼人的一面。





文 苍穹



S・RPG	战略角色扮演	
3DS	火焰之纹章 if 白夜王国・暗夜王国 ファイア－エムブレム if 白夜王国・暗夜王国	
Nintendo	日版	2015年6月25日
对应邂逅通信/无意识通信/amiibo	1～2人	5076日元
游戏时间：250 小时以上		

《觉醒》的大获成功让《火焰之纹章》这个老牌S・RPG系列重新焕发生机，谁又能想到《火纹》如此硬核的游戏竟曾陷入过濒临终结的危机。作为系列25周年的纪念之作，《if》获得更大投入的同时，也承担着更为重要的责任。双版本、三条路线、取消武器使用次数、不死鸟模式、同性结婚……一大堆突破性设定让本作从公布伊始就始终处于舆论的风头浪尖。首周35万、年度53万的销量成绩则让质疑者哑口无言，而且这还不算第三路线等DLC的收益。顺势推出的集换式TCG《火焰之纹章0》也同样发展稳健，再加上周边纪念商品的热卖，可以说系列25周年打了相当漂亮的一仗。

系统・破釜沉舟后的完善

《觉醒》是集合了系列22年之大成的背水一战，包括自由地图、结婚生子、平行转职、自创主角、好感支援、特技等系统都是从以往作品中传承下来的，真正做出的系统革新只有“双人组队”和“支援攻防”。由于该作里的支援攻击或防御都是有发动几率的，因此一旦在关键时刻掉链子，玩家只能怪自己不走运并默默Reset。《if》则在此基础上将系统趋于完善，双人组队演化成了“攻阵”和“防阵”，两种阵型各有不同的效果，不可同时兼得，而且并不是我方专属的，敌方同样能利用这一系统。这就迫使玩家不能再像前作那样简单地组队了事，而是必须结合变化莫测的战局随机应变——用攻阵对强敌展开连携猛攻，以防阵堵住路口一夫当关。攻阵触发的支援攻击、防阵带来的支援防御（包括攒满防御槽的完美防御）都是100%发动的，故只要玩家熟悉敌人的AI特性并精确计算，就可以将战局牢牢掌控在自己的手中，这种算无遗策的成就感恰恰正是“战棋游戏”的最大魅力。

除了剑走偏锋的《外传》以外，系列首次取消武器使用次数也让《if》受到了质疑，但实际玩到后就会发现这一系统调整颇有新意——越是高性能高威力的武器，对装备者造成的负面效果也越多，因此不能再像以往那样只带着一两把武器从头打到尾。对付一般杂兵时尽量用无负面效果的普通武器，在关键的交锋中再换出高威力武器、力求造成重创是对敌的基本思路。本作的胜利条件也终于丰富了不少，全新引入的“龙脉”更是让战略性进一步提升，效果各异的龙脉往往是部署战术的关键，其中甚至还有对敌人有利的，让每一关的战斗都充满了新鲜感。（三条路线中战场花样最多的是透魔线，乘风而行、破冰推进、红蓝两色切换的地板等都给笔者留下了深刻的印象。）同时，《if》在关卡难度上的整体提

升也让系统的精妙之处进一步彰显。即使是平均难度最低的白夜线，不反复刷遭遇战练级的话，也有几关需要开动脑筋的硬仗，更不用说让自诩为系列老玩家都叫苦不迭的暗夜线了。

除了以上提到的系统方面的核心要素外，大量新职业和新特技让角色更具个性的同时，平行转职和支援对话也大大延长了游戏时间。城池建设、触摸交流以及通信要素则拓宽了玩法，让不同喜好的玩家们各取所需。《if》的系统完善度绝对是值得肯定的，至于满状态原地复活的“不死鸟模式”只是为了方便轻度玩家轻松体验剧情的，核心玩家无须太介怀。本作的成功恰恰证明了《火纹》本身的硬核魅力不会因为这些轻度元素而淡化。



◀暗夜线第10章，即使是系列老玩家初到此关也可能被打得狼狈不堪。

剧情·三条路线说圆的故事

虽然NDS时代的复刻版《火纹》把SFC平台的《纹章之谜》硬是拆成了两作，但考虑到初代《暗黑龙与光之剑》本身的容量以及复刻版追加了外传这两点，还算可以接受，同一作直接发行双版本在“《火纹》系列”来说仍是《if》为首次。不过与《口袋妖怪》、《妖怪手表》等强调收集育成的游戏不同，《火纹》的双版本是以不同剧情路线为卖点的，后来还推出了第三条透魔线的DLC，故可以看做是三个版本。从实际包含的内容来看，三版本共有6个共通的主线章节，各有23个独占的主线章节，同伴最多的透魔线可以玩到全部22个外传，另两条路线的外传则是各为14个。虽然存在地图重复利用的情况，但从关卡数量上来说，每一个版本都可以与正统的《火纹》作品比肩。因此游戏发售后的争论焦点并不是针对版本，而是集中在了剧情上。

《if》的舞台是由白夜王国和暗夜王国两大势力构成的大陆，周边还有一些领土较小的公国和部落，或中立、或依附于两个大国。游戏发售前制作人在访谈中曾表示“即使只玩一个版本，也能充分体验到游戏的乐趣”，让玩家放心购买，但实际上这种说法是不准确的。白夜线中阿库娅曾交给里昂一颗水晶球，暗夜王子在拿着它前往无限溪谷后得知了事情的真相，但这个真相为何？白夜线并没有提及。到了暗夜线，主人公通过阿库娅的水晶球才发现暗夜王伽隆性情大变的原因——其心智遭到了蛊惑。白夜线埋下的淡淡伏笔，到了暗夜线才回收，而这个幕后黑手的真实身分——透魔龙海德拉只有在透魔线才会完整呈现在玩家的面前。如果只玩了单一版本，玩家肯定会心存诸多疑惑和不解，而且资料馆图书室中古文书上的内容非常隐晦，即使破译出原文，不结合剧情也很难理解。

《if》用三条路线的篇幅（加上DLC关卡）才说圆了这个故事，而且更重要的是，故事还算不上精彩。无论是王道路线的白夜线，还是以战止战的暗夜线，都给人一种平淡如水的印象，缺乏剧情高潮的震撼感。虽然不同路线都有不幸牺牲的角色，但这种牺牲是建立在没有太多情感积累之上的。比如白夜线阵亡的是艾丽泽与马库斯；暗夜线战死的是巧和龙马，都是对方势力的王族，玩家在确定路线后与他们就是敌人，在战场上不会有太多的交流，既然没有情感积累、牺牲时就难以给玩家造成冲击。星龙莉莉丝的死更让人觉得是故意渲染气氛，硬是让她跳出来领个便当。此外，子代角色在主线剧情中也没有任何戏份，互动只有依靠少许支援对话，存在感相比《觉醒》而言更为薄弱，更没有当年《系谱》时两个世代的传承感。



▶惟一给笔者带来些许感慨的，只有阿库娅化成粉末消散而去的一幕。

结语 虽然剧情上存在诸多槽点，但《if》无疑是非常成功的一次尝试。美版即将于2016年2月19日发售，登陆欧洲市场也是板上钉钉，本作很有希望能够打破《觉醒》创造的全球179万套的系列纪录（2015年5月14日官方数据）。不过在游戏开发成本日益水涨船高、S·RPG又愈发边缘化的当下，今后想要在家用机平台上看到《火纹》的正统续作，个人认为是很难很难了……



在每年辞旧迎新之际，各大游戏厂商总会推出大量的降价活动，让众多持币观望的玩家一尝游戏界的“大促销”滋味，e商店自然也不会例外。笔者趁着此前的Capcom促销活动，以打对折的价格买了个下载版的《逆转裁判123》大合集，如今正见缝插针地复习这个以高素质著称的三部曲，果然是“经典永留存”。根据我国农历的标准，2016年6月会是睽违十二年的又一次“猴年马月”，在此祝愿各位读者能在这一年实现自己的愿望，顺顺利利！

12月22日

一往无前的齿轮骑士

越来越多的人气手机游戏以低廉的价格强势入驻3DS的大家庭，《齿轮骑士2》也是其中之一，而且还是罕见的“New 3DS专用下载游戏”。本作的发行公司Unity Games Japan一直致力于引入利用Unity工具开发的优秀作品，旗下游戏的质量均有一定的保证。游戏中，主角“齿轮骑士”的能量来自典型的齿轮传动，在齿轮转完前会不断地往前冲刺，玩家需要操作它进行跳跃、攻击等行动通过障碍物，是一款颇具新意的横版跑酷型动作游戏。除了动作要素，还包含了装备定制与收集要素等丰富的游戏要素。这款游戏仅需500日元就能到手，定价固然不高，但前提是玩家拥有一台New 3DS。



12月22日

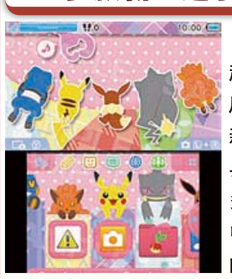
体验高空自由落体的快感

由Teyon Japan推出的《空投区 炮火之下》是一款高速下落型的3D射击游戏，游戏中的角色会从高空迅速下落，玩家需要操作他们通过各个关键地点，最终目的是抵达关卡所指定的落点。玩过《无限下落》这类小游戏的读者应该知道，光是控制角色安全下落就已经十分考验玩家的反应力，而本作的角色身上配备了枪械武器，可以在下落的过程中破坏敌方的机器，还能在高楼上着陆，通过正常步行来把各类敌人击破。游戏中有多达100个以上的关卡，还搭载了可以无限挑战已通过关卡的“自由模式”，内容可谓相当丰富，而售价仅为500日元。有兴趣的玩家不妨一试。



12月22日

多款新主题于新年登场



自12月22日起，3DS的主题商店进行了多次更新，玩家的3DS主界面也可以穿上更多的新衣服了。其中有Takara Tomy的集换式卡片游戏《WIXOSS》，以动画版风格设计了3款新主题，众多萌妹子登上界面；接下来是无人不知的《口袋妖怪》主题，其中名为“ポケモン ぴょっこりフレンズ”的主题设计非常可爱，精灵们稍稍露脸，以抱着图标的模样登场；最后为了庆祝《SEGA 3D复刻档案2》的发售，12月24日开始配信以世嘉各个老机种为中心设计的主题，其中也包括了SS、DC等著名机种。所有新公布的主题售价均为200日元，新年就该穿件新衣服啊！

1月13日

来自异形大军的恐怖

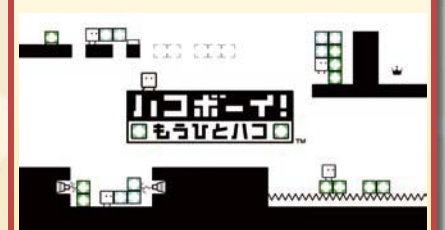


《异形大恐慌》是来自Starsign的一款创意小游戏，价格仅为200日元。故事背景简单易懂，大批外星生物侵攻而来，而玩家则需要保护这个陷入危机的太阳系。游戏的玩法相当独特，与俄罗斯方块的消除系统有些相似，却又更具挑战性。3DS上屏显示的是当前异形，下屏由玩家亲手绘制发射的方块形状，只要凑成整行就会进行消除。能够自由定制方块形状是本作最大的特色。游戏中有三大模式，分别为从外星人手中夺回星球的“惑星模式”、解放卫星的“卫星模式”以及没有时间限制的“无限模式”。

1月6日

再来一个“小箱人”

2015年1月推出的《小箱人》无疑是2015年间最畅销的下载游戏之一，直至年末仍高居3DS下载游戏周销量的上位排名，玩家给出的高评价也不曾出现下滑，足可见其素质是何其优秀。而在整整一年后，任天堂趁热推出了本作的续作《小箱人 再来一个》，玩家依旧要操作简单而可爱的主角小箱人，在以黑白灰为主色调的奇妙世界中继续解谜。能力强化的主角小箱子、更具难度的新关卡与更多充满创意的机关。重重难关之下，究竟该如何去完成这款游戏？那就要考验玩家自身的思维能力了。



1月13日

为了少女而发起圣战

《圣战编年史》是一款类型为RPG的下载游戏，由已在e商店上推出多款RPG游戏的Kemco推出，与上个月的《阿尔法之战》售价相同，为1080日元。游戏中的世界分成两个部分，分别是充满斗争的“地底世界”和试图侵攻地底的“地上世界”，而围绕着被分割的世界，充满了憎恨与痛苦的“圣战”就此展开。游戏全程以传统的点阵图画面展现，能够勾起广大RPG老玩家的满满回忆，而育成、收集等经典要素一样不落，还配有与“圣兽”、“守护兽”有关的契约系统，作品内容十分丰富。在此向日式RPG爱好者大力推荐。





期待了那么久的《高达EXVSF》的质量竟然只有这种程度，确确实实被雷到了，看来要找个时间玩PS3版治愈一下。伴随着新一年的到来，距离不少值得期待的作品的发售日也越来越近，希望在这新的一年里能有越来越多的好游戏，各位玩家也能玩得越来越开心吧。

《光辉圣约 无尽 完全整合版》



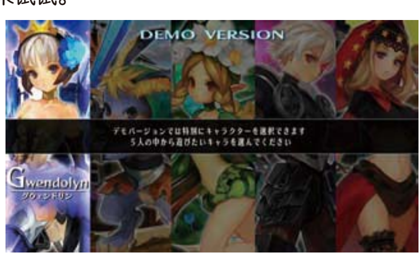
《光辉圣约 无尽》将于3月10日发售“完全整合版”，售价3780日元，内容包含游戏本体和发售以来7个额外关卡包的永久下载码，完成额外关卡包中的任务，能获得角色装备、服装和饰品。《光辉圣约 无尽》是“《光辉圣约》系列”跨入PS系平台的第一作，玩家要扮演男主人公指挥12位魔女打败邪恶势力，把世界从危机中拯救出来。本作的所有魔女均可攻略，比起往作还增加了利用触摸屏游玩的福利小游戏“秘密课程”。

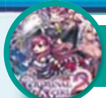


《奥丁领域 里普特拉西尔》体验版配信

《奥丁领域 里普特拉西尔》已于1月14日发售，而本作的体验版早在发售一周前的1月8日开始配信。体验版中只有一个专用关卡，只要一路披荆斩棘，打倒关卡最后的BOSS“ベリアル”即可通关。正式版中的5名角色都可以在体验版中选择，均能完美体验这些角色在游戏内的操作手感。还在犹豫的玩家不妨下载来试试。







《半罪少女2》追加难度降低补丁

《半罪少女2》于1月7日更新补丁，补丁给游戏追加了休闲模式（カジュアルモード），该模式下敌人的HP和攻击力都会变得极低，降低了游戏的整体难度，为那些对游戏感到棘手的玩家创造了福利。此模式在游戏中可随意更改，在游戏设置界面的难度选择部分选择“CASUAL”即可开启。







《信长之野望201X》配信开始



本作是在2015年5月于智能手机平台上开始配信的作品，从今年1月7日开始在PSV平台开始配信。游戏背景不再是战国时代，而是“被魔物支配的现代日本”，织田信长等武将要使用现代武器驱逐魔物。游戏在移植到PSV版的同时，保留了手机的触屏操作，让玩家体会到游戏原汁原味的爽快感。游戏本体免费，道具有课金要素，在PSV下载平台的玩家还能获得现代武器“ドラグノヴァ”和战国名将“竹中半兵卫（☆4）”作为游戏特典。PS+会员还能在游戏的最初三个月内，每天获得各种稀有道具作为登陆奖励。



本月PS+免费PSV游戏一览

日服

游戏译名	游戏原名
银河漂流者	Xeodrifter
讨鬼传 极	讨鬼传 极
火箭鸟 铁汉雄鸡	Rocketbirds：Hardboiled Chicken
都市挑战摩托	Urban Trial Freestyle

港服

游戏译名	游戏原名
冥界狂想曲 重制版	Rocketbirds：Hardboiled Chicken
最未来 豪华版	Futuridium EP Deluxe
传奇历史战争 巴顿	Legends of War: Patton’s Campaign

美服

游戏译名	游戏原名
冥界狂想曲 重制版	Rocketbirds：Hardboiled Chicken
传奇历史战争 巴顿	Legends of War: Patton’s Campaign
诅咒世界大冒险	Nihilumbra

欧服

游戏译名	游戏原名
冥界狂想曲 重制版	Rocketbirds：Hardboiled Chicken
传奇历史战争 巴顿	Legends of War: Patton’s Campaign
诅咒世界大冒险	Nihilumbra

栏目主持：虫无兮　文 纸鸢

便携领域



新的一年到来了，“便携领域”也该有个新气象，尤其是“技术宅”板块，今年的技术宅我们将更加注重游戏相关内容的分量，减少过度冰冷的硬件内容，希望各位读者能够喜欢。另外，由于CES2016的召开，这次的“情报室”里也是猛料多多。

情报室

乐视抢先发布高通骁龙820处理器手机



CES，全称International Consumer Electronics Show，直译为“国际消费电子展”。该展始于1967年，现已成为了全球各大电子产品企业发布产品信息和展示高科技水平及倡导未来生活方式的窗口。

2015年，高通骁龙810处理器因为发烧和耗电两大问题，几乎坑遍了所有Android手机厂商，除了三星和华为这种有自家处理器的，几乎整整一年都没有拿得出手的旗舰手机。所以，2016年的新旗舰处理器——骁龙820似乎成了高通和所有Android手机厂商的救星，小米5、三星S7、HTC M10……这些手机几乎都已经板上钉钉地将使用骁龙820处理器，但至于谁将第一个发布却是一大看点。

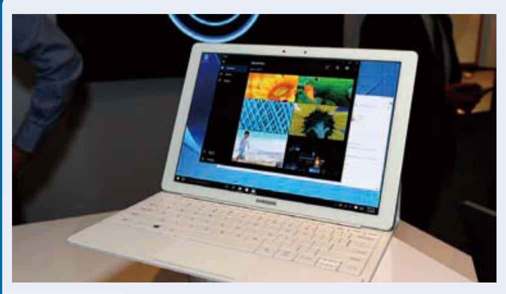


比较出乎意料的是，第一个公开发布采用骁龙820处理器的旗舰手机，竟然来自乐视——没错，就是2015年才刚刚加入智能手机这个红海行业的新兵。这款乐Max Pro是乐视2016年的首款旗舰手机，该机全球首发骁龙820处理器，高通骁龙820将使用三星的14nm LPP工艺打造，CPU部分采用高通自主Kyro架构，拥有四个核心，GPU为全新的Adreno530。此外，骁龙820还增加了Adreno显示处理器（DPU）、视频处理器（VPU）以及骁龙传感器内核DSP。

通过现场演示，乐Max Pro操作系统可支持四个屏幕同时显示，由此可见其强大的图形渲染计算性能，同时也让智能手机与汽车系统可以整合和互动。其他硬件方面，该机采用6.33英寸广色域夏普屏，分辨率为2K，后置2100 万像素后置摄像头，搭配光学防抖，前置400万像素摄像头，运行内存RAM为4GB，采用全金属设计，整体与前作乐MAX相似，内存则使用了64GB的UFS ROM，仍然配有USB Type-C接口，另外还多出了杜比全景声音效以及支持了VoLTE通话。

骁龙820的强大毋庸置疑。从配置来看，乐Max Pro不仅在当今的手机领域数一数二，而且这个硬件上的优势将会在接下来的较长一段时间中一直保持下去。 并且得益于骁龙820的应用，乐Max Pro首发了支持高通的超声波指纹技术，即使在手指沾水的情况下也可以准确识别。乐Max Pro还采用了新一代 802.11ad WiFi 技术，是全球第一款支持三频Wi-Fi的手机。然而遗憾的是，机器的发售日期和售价尚未公布。

三星推出PC平板二合一电脑Galaxy TabPro S



既然微软和苹果都推出了Pro版的平板电脑，三星自然也不会甘于人后。CES 2016上，三星最新的这台Galaxy TabPro S便华丽登场。这台拥有12寸S-AMOLED屏幕的二合一平板电脑置只有6.3mm厚，比Surface Pro 4和iPad Pro都要薄。而且全白的正面面板，更是高阶Windows 10装置中罕见的。

硬件规格方面，它有着一颗Intel第六代2.2GHz Core M处理器、4GB RAM和128GB/256GB SSD内存选择，前后500万相机组合、5200mAh内置电池和USB Type-C接口。除了Wi-Fi版外，还会推出LTE版本，但可惜的是，后者的推出时间仍然未明。

说到生产力，TabPro S有着一个相衬颜色的专属键盘保护套，只可惜只有指定的角度可用，并不像Surface Pro 4能任意倾斜角度。这台外观漂亮的三星Galaxy TabPro S将会在今年2月起陆续在全球上市。

Fitbit发布2016全新智能手表 Fitbit Blaze



在2014年四季度创下销售巅峰后，老牌智能穿戴设备公司Fitbit的市场份额从43.6%一路下滑到了2015年二季度的24%。尽管如此，Fitbit仍是智能穿戴市场中份额的老大。近日，为抵抗智能手表对其运动手环的冲击，Fitbit在CES上发布了一款智能手表——Fitbit Blaze。

手表的主要特点是采用了彩色触摸屏、长达5天的续航时间、自家定制系统（非Android Wear）、可替换的表框和表带、功能仍以运动健身为核心。Blaze采用了铝合金八边形分离式表框，可以把表的本体从表框中拆出。整体设计上既吸取了传统瑞士表的元素，又兼顾了智能手表的灵动，黑屏的模样远远看去时尚感极强。但近看或是亮屏之后就略显不足，方形屏幕外一圈方形的边框实在不小，2D屏幕也不如Apple Watch的2.5D屏幕惹人眼球。

相比于主流智能手表，Blaze的按钮也显得有点奇葩，左侧一枚按钮放在正中，右侧两枚分置上下，不说对称的问题，3个按钮在如今的设计界确实显得太多，倒有几分像十年前的电子表。表带款式类似于时装表，提供橡胶、金属、皮革三种材质。

尽管外形说不上惊艳，Fitbit的运动基因在Blaze上还是完整地保留了下来，加上屏幕后比之前的手环产品有过之而无不及。市面上大多智能穿戴产品都有计步功能，而对走路、跑步之外的运动措手无策，显然无法满足人们晒运动的需求。Blaze有一个“多种运动”模式，支持骑自行车、举铁、瑜伽等运动项目，其中“SmartTrack”功能可以自动识别佩戴者正在进行的运动并记录在手机app中。

另外Fitbit也针对运动场景对Blaze进行了一定的优化，例如说整合了健身应用FitStar（一个7分钟运动的app，去年被Fitbit收购）。做过的都知道，用手机看示范动画时，体位变化常常带来脖子的困扰，Blaze可以解决这些烦恼。



▲运动健身才是Fitbit产品的精髓。

手表版FitStar不需要在手机上进行安装，通过手表使用时也不需要手机在旁边。动作示范会在手表屏幕上逐步显示，只要戴着Blaze就能轻松进行那些“X 分钟”的锻炼套路。

最后，手表的价格为200美元，约合人民币1304元。

技术宅

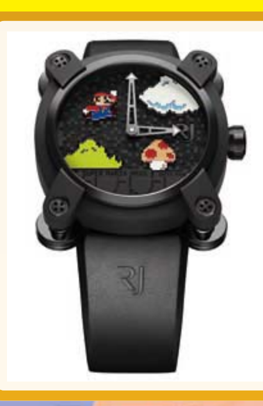
任天堂3DS运行Windows 95





新年伊始，网上就出现不少把完整电脑系统移植到游戏设备上运行的新闻。其中，GBATemp网站的用户Shutterbug2000利用DOSbox模拟器，把完整的Windows 95系统移植至到了3DS掌机上。在放出的视频中，可以看到演示的机器是3DS XL。毕竟一个在二十年前推出的视窗系统并会不对触控屏幕和摇杆作出反应，所以它能做的东西也非常有限，只能显示桌面和一些基本的操作。其实在游戏机中移植电脑系统并不是因为开发者太闲，而是为了让它们能通过模拟器启动更多的游戏，尽用手提设备的所有可能性。

《超级马里奥兄弟》粉丝专属手表



这两年，随着苹果三星的发力，智能手表的势头越来越强劲，然而还是有很多人对传统手表念念不忘。如今，一款面向“《超级马里奥兄弟》系列”粉丝的手表诞生了，它可以测试出玩家对此游戏的忠诚度，因为它的售价贵到几乎可以买一辆车了。这支由奢华钟表品牌Romain Jerome所打造的《超级马里奥兄弟》限量机械表，是用以纪念此款游戏推出30周年的款式。手表本身的尺寸为46mm，并且以黑色钛合金为主要外壳材质，帅气的指针下的表盘则是有着象征游戏世界中的几个8-bit风格特色图样，让佩戴者一看就能回想起以往的游戏时光。它的售价是18950美元，也就是约合人民币12万元。

游戏坊

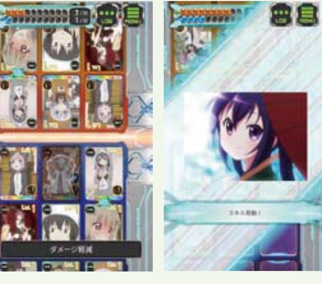
注：本栏目介绍的游戏均已配信。

本体免费（含课金要素） Android/iOS



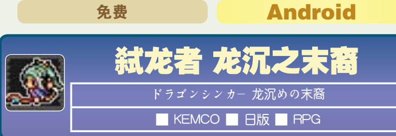


提到武士道（Bushiroad）这家公司，熟悉卡牌游戏的玩家恐怕第一时间就会联想到旗下各式各样的版权作品喧嚣对战。与其他原创卡牌游戏不同，想要体验高品质的二次元版权作卡牌游戏，找准这家公司一般没错。然而对于传统游戏玩家来说遗憾的是，除了N年前PSP上的一款《白与黑 携带版》以外，武士道的他社版权类卡牌游戏几乎是完全没有游戏化过。欣喜的是，这个遗憾也就到今天为止，因为武士道公布了自家的原创手游《GeneX》。



本作汲取了自家作品《Five×》的规则经验，是一款规则完全原创的集换式卡牌对战类作品，仅需10张卡牌就能展开对战。玩家要将卡组中9张卡牌布置于阵地上，可以自行决定攻击顺序。每个回合还能获得技能点数，场上的角色能够通过这些技能点数来发动强力的技能，直接左右战局！对战规则浅显易懂且，亦富有操作和战术性。而大家关心的参战作品方面，目前已经参战的作品有《摇曳百合3》和《请问今天你要来点兔子吗？》，1月则有《命运石之门》，2月是《剧场版 侦探歌剧 少女福尔摩斯 ~逆袭的Milky Holmes~》，3月则有《迷你先导者》预定参战。

免费 Android





本作是一款大打情怀牌的王道RPG手游，故事背景为一个被邪龙支配的世界，人类与精灵、矮人合力挑战远古的邪龙，谱写救世篇章。8bit的游戏画面复古味十足，音乐由知名音乐人笹井隆司担，容易勾起玩家脑海深处的游戏怀旧之魂。玩家在游戏中可率领3支小队、最多12名角色展开冒险，考虑到不同种族以及职业特性可自由切换队员应对各种情况，战略性丰富。随着伙伴的增加，角色职业也将逐渐增多，职业的固有技能相当多样，一旦转职成功，角色外观也随之产生细微的变化，细节处理到位。在享受精彩的主线剧情之余，本作还为玩家提供了隐藏迷宫以及支线任务等要素，耐玩度大大提升。如今画面华丽的游戏琳琅满目，玩家的选择可谓多种多样，但各方面看起来都十分质朴的本作也许能带给你不一样的感动。









本体免费（含课金要素） Android/iOS



守护者的违逆

ガーディアンズ・ヴァイオレーション

■ Fields Corporation ■ 日版 ■ RPG

本作是以著名大型歌剧《尼伯龙根的指环》为主题打造的一款SF题材卡片战斗RPG。游戏中的世界观从尼伯龙根之茧开始，大地与众神、守护者、人类均由此诞生，众神能够操纵守护者，而守护者能够操纵魔力。无力的人类得到由地母神赐予的魔石与指环，并以此建立和平的人类社会。整个故事围绕着忽然失衡的世界展开，主线剧情由著名自由作家实弥岛巧负责编写，还有下野紘、小野友树等多位一线名声优以全程语音的方式助阵，甚至还准备了精美的动画OP，诚意满满。游戏内容主要分为剧情与战斗两大部分，战斗的关键是收集不同的“守护者卡片”，这些守护者可以直接幻化为武器，成为制敌的关键。玩家可自由编成武器种类、属性以及攻击倾向，搭配充满魄力的3D战斗画面，视觉效果也是一流。另外，还可以利用其它卡片使守护者卡片限界突破，甚至进化为等级更高的武器。



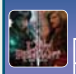








售价2000日元（免费试玩30分钟） Android/iOS



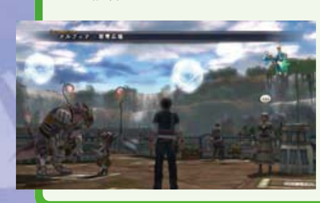
最后的神迹

ラスト レムナント

■ Square Enix ■ 日版 ■ RPG

本作曾在2009年于Xbox 360以及PC平台上发售。故事背景围绕一种被称为“神迹”的物体，神迹具有强大的力量，拥有它们等同于支配世界。于是人类为了争夺神迹而展开了漫长的战争……而本作的故事则发生在爆发战争的千年之后。

智能机版本搭载了“战斗加速模式”、“解除领队单位数量的限制”、“确认同伴所持道具与想要的道具”等功能，为游戏提供了更多便利性，华丽的画面与结合智能机的简便触摸操作也是一大亮点。本作的战斗中存在“士气”的概念，在战斗画面上方以士气槽表示，士气提升的话攻击力也会上升，还会获得减轻伤害等对战斗有利的效果。根据战斗单位不同，还能更换战斗时的装备风格，无论是单手装备武器还是双手装备武器都可以自由切换。







《创世纪》——探究『《SD高达G世纪》系列』的全新起源

走近业界

沉寂了很长一段时间后，《SD高达 G世纪》的最新作总算展露苗头。系列作向来以收录了丰富的机体种类、变化多端的改造路线著称，受到不少高达爱好者的赞赏。那么为何这个系列会经过长达四年时间才公布最新作，最新作里又增添了什么有趣的新要素？下面就经由制作人的访谈内容来为各位读者解开问题的答案吧。 译 果汁 美编 Juxi

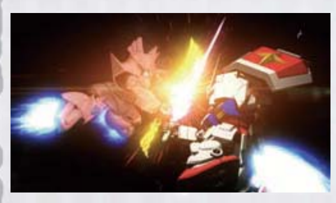


同样隶属于Tomcreate，《SD高达 G世纪 创世纪》的美术负责人。担任战斗动画的制作。

Tomcreate旗下的一员，《SD高达 G世纪 创世纪》的负责人。从《G世纪》初代开始就参与制作，本作担任剧本工作。

隶属于BNE，《SD高达 G世纪 创世纪》的制作人。

成为“《G世纪》系列”全新出发点的作品



——《创世纪》是距《超世界》发售以来相隔长达四年的新作，为什么会选择在这个时期公布本作呢？

伊藤：最大的理由还是玩家们的需求很强烈。在PS4等新世代的游戏硬件登场时，就有很多想要玩《G世纪》的声音响起。除此之外，还有一个很重要的理由就是高达游戏迎来了30周年。

——30周年就代表内部的时机也成熟了呢。

伊藤：没错，因此就从这层意义上来说，我们也希望本作不仅仅是款新作，而是想让它成为一款特别的作品。“想要开发新平台上的游戏，那么该制作一款怎么样的作品比较好呢？”、“要制作一款与30周年相衬的作品该怎么做才好？”，这些问题导致我们在构想企划的步骤里花费了许多时间。

——确实，历代作都是相隔1~2年就推出，但这次有一个很长的时间空档呢。

伊藤：并不是舍不得拿出手（笑）。这次的《创世纪》是系列首款跨三个平台的作品，再加上会



制作PS4版，因此开发过程还是会花费很多时间的。这个空档其实还算比较充实。

——明明在PS3时期都没有推出新作，却突然要在PS4平台上制作，大概会很困难吧。

伊藤： 在画质上我们从重新制作引擎开始，实现了超越历代水平的高品质。但也因为这样，开发现场变得“死尸累累”了（笑）。

宫城： 不，现在还处于开发时期，开发现场依然是一幅现在进行时的地狱绘图（苦笑）。

——顺带一问，标题的“创世纪（Genesis）”代表什么意义?



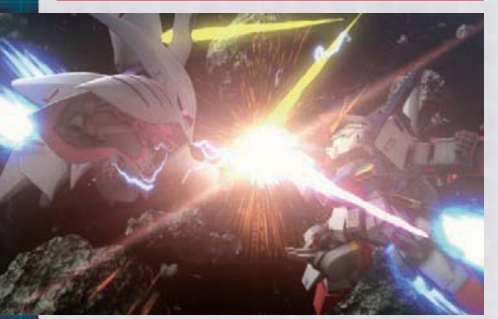
■重新绘制的机体模型。

伊藤： 决定在新硬件上推出游戏时，我们便想让标题名象征出“《G世纪》的开始”这个意思。于是在考虑很多方案后，我们认为含有“创世纪”或“起源”意思的“Genesis”这个词语很符合要求，便决定用这个作为标题名了。

——以防万一询问一下，这个“创世纪”与《机动战士高达SEED》里扎夫特开发出来的某个大型破坏兵器没有关系吧?

伊藤： 其实我也发现到这一点了，不过完全没有关系喔（笑）。

注：“Genesis”为《创世纪》的原名，正好与《机动战士高达SEED》里出现的大规模兵器同名。



——果然如此（笑）。《创世纪》在画质上焕然一新，具体是发生了什么样的变化?

宫城： 最显而易见的地方就是机体的头身比增大了。其他地方还有机体的“大腿”部分之类的部件，在维持SD的形态下更接近真实比例。实际上，这次机体的模型全部都是重新绘制的。

上泷： 如果想要让各个机体更加真实地动起来，以前的模型就会出现缺陷，有些动作无论如何都做不出来。

宫城： 当然，战舰也是重新绘制的，在战斗中能更深刻地体会到它们的庞大。

伊藤： 在《创世纪》中，因为登场作品都处于宇宙世纪100年内的范围，所以登场的机体数量减少到约650种。但也因此使得每台机体的画质都得到飞跃性的提高。

上泷： 虽然这样做花费了不少时间，但我认为这能为《创世纪》以后的作品提供根基。

——这次从头开始制作成为了一个不仅能提升本作的品质，还能为以后的作品铺好路的一个大企划了呢。话说回来，模型产生变化的话，战斗动画又会发生什么样的改变呢?

上泷： 之前的作品都是分开手腕、脚、铳等部分，把它们作为单独的部件来做出动画演出的效果，然后再做出动作。而在本作里则变更为机体整体都能活动的全动态演出，再加上背景也变为3D形式。目前为止的作品都是让固定下来的镜头角度运动起来，从而做到动画演出。而变为3D背景后，就能看到更生动的演出了。

宫城： 关于本作的背景，举个例子说接近类似阿·巴瓦·空那样巨大的要塞时，能够更深层地感受到它的魄力。除此之外，还能看到支援画面喔。



▲用3D背景表现出更有魄力的战斗动画。

追加了增加游戏中的选项等各种各样新要素

——本作的故事采取什么形式讲述呢?

宫城：本作以再次体验宇宙世纪的故事作为主题。在此基础上，我们也导入了“宇宙链接”系统作为新的尝试。

伊藤：首先有一个前提，那就是玩《G世纪》的玩家群是以清楚各个作品的人为主。如果只是单纯地把原作章节列出来，玩家大概只会感叹“我早知道这个了”，我认为这样实在很难让玩家能沉迷其中。因此在本作中会在继续作品故事的同时以别的视角见证历史。比如说在贾布罗或阿·巴瓦·空之类的大型战场里发生的各种事件，便可以通过不同视角来更深入地体验故事。

——本作会不会像之前作品的“Generation Break”那般，在场景中设置一些相应的机关?

宫城：本作也有类似的系统。只要满足特定的挑战条件，就会感觉到“历史就在那个时候前进了”。不仅故事会有所发展，还会出现隐藏的敌军。但是这和Generation Break不同，并不是让其他作品的势力登场，而是让与那个场景相关的势力登场。

——在战斗系统上还有新的追加要素吗?

宫城：比较重要的就是追加了“团队攻击”的要素，这是让整编好的队伍进行一齐攻击的系统。除此之外，还复活了系列广受好评的系统，并保留了应该沿袭下来的要素。

上泷：我们想让本作像以前的作品那样，做到拓展玩家的选择。因为这是相隔了很长时间的《G世纪》，我们希望能尽力带给玩家自由的体验。



——关于刚才提到的团队攻击，和以前的支援攻击不同吗?

宫城：团队攻击是以战舰为中心发起的攻击。具体来说，就是能对敌人发动与战舰搭载的队伍里的机体数同样数量的锁定攻击。比如说锁定的上限数为5的话，那就可以选择攻击5个敌人或是集中对一个敌人攻击5次。

——能用好的话，似乎是十分强力的系统。

宫城：对的，这次战舰的职责会变得更广泛。是要派往前线积极进行攻击，还是在后方待机——就像这样根据战术来拓展战舰的运用幅度。

上泷：顺带一提，战舰也能提升等级了。虽然到目前为止战舰都是以搬运工作为主，但在本作中可是要重新评估其职责了。

——收集机体也是本作的精髓，那么关于这方面……

宫城：开发与设计等基本的部分还是沿袭以前的玩法，与战舰相同，普通的机体也能提升等级。

上泷：另一方面，驾驶员会追加发挥辅助效果的技能。到目前为止是以“Master技能”的形式让成为Master的角色来使用，但在本作里，Master、队长、战舰的舰长也能使用技能，拓展了技能的运用幅度。



——地图方面有什么变化呢?

上泷：这部分基本没什么改变，当然分辨率配合硬件得到了提升。我们还准备了以贾布罗为首的、拥有地上与地下多层构筑的地图。

——最后请给期待本作的玩家们留下一言吧!

伊藤：真的等待了很长一段时间，《G世纪》的新作总算公布了。由于这次是以新的“起源”为标准而制作的作品，因此无论是系列老玩家还是第一次开始玩的人都一定能感受到乐趣，请务必要尝试本作。

宫城：我认为只要玩了本作，就能再一次体会到《高达》果然是部好作品。从初代到UC为止，玩家逐步玩下来后这种感觉应该会更强烈。请耐心期待本作的发售。

上泷：虽然本作的开发还没有结束，但这次尝试了很多新的挑战，是款很有热情的作品。我们也很希望能让玩家尽快玩上本作，请大家期待后续情报!

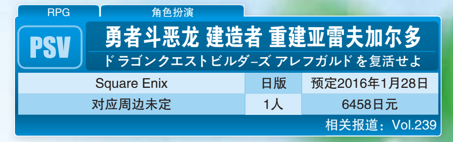


文 苍穹 美编 咕噜





随着发售日的临近，《DQB》一口气公布了不少新情报，这次就带来两个新地区和两大模式的相关介绍。本作之前公布的封面图是男女主角分立在暗之龙王两侧，但收到了一些负面评价，结果封面换成了现在这个男主角搬着方块奔跑的，不知道读者们觉得哪个好看呢？



RPG	角色扮演	
PSV	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多 ドラゴンクエストビルダ-ズ アレフガルド を复活せよ	
Square Enix	日版	预定2016年1月28日
对应周边未定	1人	6458日元
		相关报道：Vol.239

两大模式构筑的丰富玩法！

本作内容分为扮演主人公、随着剧情的发展不断冒险的“故事模式”，以及在一座不知名的小岛随意收集、建设的“自由建造模式”。此外，玩家还可以利用 PSN 服务，与其他玩家展开网络交流。

故事模式

在几个大陆间展开冒险，与不同城镇的 NPC 进行交流，完成各式各样的委托，重建城镇的同时抵御魔物的侵略。最终目的是复兴荒废了的世界、讨伐龙王。玩家的初期装备能力有限，必须收集素材打造新的装备，才能探索更加丰富的区域。击倒 BOSS 后就算顺利完成一个大陆的复兴，进而前往下一个舞台。



▲故事模式可以自由选择扮演男 / 女主角。



▶装备不仅能使主角变强，也会令外观发生改变。



▲武器可以同时准备 5 把，随时切换以应对不同的需求。



▲随着故事的发展能习得特技，特技不仅用于战斗，也可以用来破坏地形、收集素材。



◀城塞都市『梅尔基德』的 BOSS 是石巨人，必须找到诀窍才能克敌制胜。

自由模式

通过最初的大陆后，就会出现一座“不知名的小岛”，玩家可以在岛上利用故事模式中得到的配方、图纸，自由地建设和创造。本模式分为三种区域：①作为玩家根据地的“生活据点”；②故事模式已经通过的“大陆区域”；③与魔物军团展开连战的“战斗岛屿”。



▲刚刚抵达生活据点，一切仍是百废待兴的模样。



▶随着时间的经过生活据点会出现居民，甚至还有魔物居民。



▲可以把自己建造出的得意建筑资料上传至网络，与其他玩家分享。



▲在故事模式中已通过的大陆区域，可以获得生活据点无法得到的各种素材。



◀战斗岛屿需要消耗『特别券』才能抵达，获胜后能够得到设计图纸或配方。

第 2 个冒险舞台 被病魔侵袭的大地·利姆尔达尔

本作的第二个舞台利姆尔达尔（リムルダ－ル）大陆因为魔物散布病原体的关系，全境都遭到了病魔的侵袭。玩家在重建城镇的同时还需要与病魔作斗争。



▶首先要帮修女建造医院，才能收容更多的病患。



▶把大陆各地的病人带回医院，与艾露修女一起治疗。



▲大陆仅存的药师爷爷正在凭吊来不及治疗就死去的人们。



艾露（エル）

努力为百姓治疗的修女，但是由于医疗条件匮乏，她已渐渐感到力不从心。



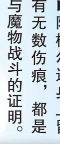
▲死去的人类突然从坟地里爬出，变成腐臭尸体对玩家展开追击！

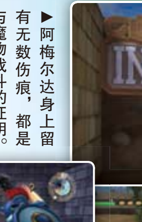


◀大陆上竟然还有这样一处道馆型建筑，聚集着肉体强健的魔物。

第3个冒险舞台 熔岩覆盖的灼热大地·麦拉

麦拉（マイラ）村所在的大陆原本覆盖着郁郁葱葱的绿树，村子也因为拥有治愈效果的温泉而门庭若市。现在大陆却变得草木枯萎，炽热的熔岩也令百姓纷纷离去。







▶阿梅尔达身上留有无数伤痕，都是与魔物战斗的证明。



阿梅尔达（アメルダ）

性格豪爽的女性，被村中的粗人们视为“大姐头”，她决心率领小弟们救出遭到囚禁的同伴。



▲协助阿梅尔达的小弟们救出被关押在魔物城砦中的同伴。

▲在熔岩覆盖的大陆，轨道车是可靠的移动手段，甚至能撞飞沿途的魔物。



▲村中仅存的一泓温泉，入浴后定能解除一身的疲惫。



◀麦拉村配有武装大炮，可以用来抵御魔物的入侵。

驾驶特殊载具驰骋荒野！

在魔物肆虐的荒野，即使只是收集素材也伴随着种种危险。本作为玩家们准备了“《DQ》系列”中难得一见的车辆型载具，除了前面提到的轨道车外，还有下面这款摩托型载具。





◀▲这部红色的“摩托”下方有三个轮胎，正面则有两根尖刺。



▲可以看出载具的驾驶非常灵活，即使有一定的高低差也能轻松跃上。



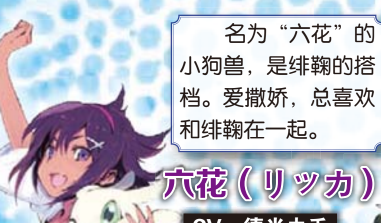
▲用载具加速撞向魔物还可以造成巨大伤害！



就在不久前，本作的发售日已经确定，这次就给大家带来主人公的伙伴们和与故事相关的数码宝贝的消息，还有部分战斗系统的介绍。

RPG	角色扮演	
PSV	数码宝贝世界 next 0rder デジモンワ－ルド –next 0rder–	
BNE	日版	预定2016年3月17日
对应周边未定	1人	7344日元
		相关报道：Vol.238

人物介绍



名为“六花”的小狗兽，是绯鞠的搭档。爱撒娇，总喜欢和绯鞠在一起。

六花（リッカ）

CV：德光由禾

大渊绯鞠（大渊ヒマリ）

CV：东山奈央

『嘛，就算是思考了也没用。走吧，六花。』

和主人公一样都是高三学生，性格活泼，虽然有时会比较冲动和任性，但其实是个能不顾自己为他人着想的人。与主人公等人一样，迷失在数码宝贝世界。有时会看到她如同正在沉思什么一般的表情。



翔马（ショーマ）

CV：冈本信彦

『新的可能性吗……真是有趣』

手持数码宝贝液晶玩具，外表有点孩子气的少年。在他那空虚的眼神当中，究竟看到了什么？

露修（ルーシュ）

CV：雨宫天



『我会好好努力哒！』

失去了记忆的谜之少女，怀中总是抱着鼻涕兽。

进化！爽快的战斗系统！

本作的战斗系统大幅进化，战略性、爽快感和节奏均有大幅提升，下面就来看看具体内容。

可同时操作两个搭档的 AI 战斗！

参战的两只数码宝贝会由AI自动操作，不过玩家可以在一旁发出对战斗更加有利的指令。



▲两名同伴携手战斗。

为自己的伙伴声援吧！

为战斗中的数码宝贝声援，能增加它们的 OP 槽，消耗 OP 槽能发动各种各样的技能，甚至能发动强力的必杀技逆转战局。



▲上吧！给它们最后一击！

数码宝贝介绍

主人公一行人在旅行中，会见到一些对旅行有帮助的数码宝贝，下面就来一一介绍。



？？？

CV：铃村健一

全身被谜团笼罩，从黑色的帽子中透露出锐利目光的男子，手中拿着的数码蛋到底是……

『人类啊，来此找吾是为何事？』

祭师兽（タオモン）

CV：浪川大辅

公公兽很久以前的旧识，由于某些原因断绝了关系。性格文静顽固，厌世且不想与他人有关联。察觉到这个世界正被某人介入并扭曲。



EX 进化

EX 进化，全称“ExE”-volution，是由同伴之间的羁绊在满足一定条件后才会产生的奇迹进化。

▲►在危机时因为强烈的羁绊而发生了 EX 进化，奥米加兽登场！

『嗯？被选中的人类吗？』

公公兽（ジジモン）

CV：岛田敏

某个小镇的长老。责任感很强，但也会有懵懂的一面。正在寻找因无限龙兽而失散的人们，想集合大家的力量让小镇复兴。

执行者

似乎是身负重伤的奥米加兽，为什么会变成这个样子，看来只能从游戏剧情中得知了。



文 苍穹 美编 咕噜

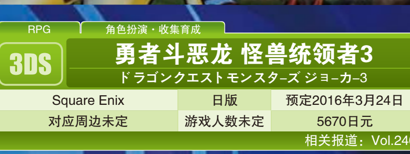
随着首段宣传PV的公开，《DQMJ3》也终于确定了发售日——与PS系平台的《DQB》相隔两个月。在此次公布的内容中，有不少关于系统的新情报。如果是刚刚通关3DS版《DQ Ⅷ》的玩家，相信对这些要素不会感到陌生。

RPG	角色扮演·收集育成	
3DS	勇者斗恶龙 怪兽统领者3 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3	
Square Enix	日版	预定2016年3月24日
对应周边未定	游戏人数未定	5670日元
		相关报道：Vol.240

光盘 POCKET HALO 视频收录

“反应器”功能续报！

戴在主人公头部的“反应器”在本作中有着举足轻重的作用，此前已经介绍过功能之一“解析”，可以用来解析魔物，从而获得各项数据资料。这次官方又公开了第二种功能“感知”，用于发现隐藏在场景中的秘密。





▲反应器突然出现提示，赶紧启动感知功能。



▲仔细查看周围的环境，发现隐藏的宝箱！





▶主人公竟然在空中漫步？其实在感知模式下就能看到隐藏的道路。

白菜：根本就是《龙珠》的探测器啊！

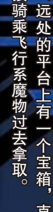
骑乘系统续报!

骑乘系统也是本作的一大特色，超过 500 种魔物都可以任凭玩家的喜好自由骑乘。主人公不但可以骑着魔物在海陆空三界展开探索，随着故事的发展，坐骑的能力也会得到强化——比如杀人豹可以在空中连续跳跃。此外，以骑乘状态攻击场景中的魔物，有一定几率令其陷入气绝状态，从而在战斗中取得先机。

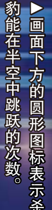


▶史莱姆塔看似摇摇欲坠，骑在上面的主人公会不会掉下来呢？





◀远处的平台上有一个宝箱，直接骑乘飞行系魔物过去拿取。



▶画面下方的圆形图标表示杀人豹能在半空中跳跃的次数。







▲杀人豹以利爪突袭敌人，进入战斗后得以先发制人。

众多魔物首次登场!

本作的故事发生在被称为“Break World”的世界，既有被白雪所覆盖的冰天雪地，也有为熔岩所包围的炙热大地。地貌特征越发多样化的同时，登场魔物也进一步丰富。包括《DQ X》、页游《DQMP》、手游《DQMSL》中的人气魔物都会收录。





▲出自《DQ X》的针人（ニードルマン）和魔女グレイツェル。







▲▶手游和页游版《DQM》中的强力魔物也将登场。

果汁：骑乘系统真是亮点！早就想骑着龙到处跑了。

战斗系统强化！

本作的战斗中引入了来自《DQ Ⅷ》的“蓄气”系统，魔物同伴在蓄气过后展开攻击，不但威力更强，捕获的成功率也会有相应的提升。战斗结束即可获得经验值，魔物同伴在升级的同时还能获得技能点（SP），玩家可以自由分配 SP，让它们习得种族独有的特技或咒文。由于技能升级存在分支，即使是同一种魔物，育成路线也会有不同的变化。



▶屏幕右上角的百分比是系列玩家熟悉的捕获成功率。



◀杀人机器每回合可行动两次，因此 2 个回合就能蓄满 100 气力。



▲可以看到下屏的作战指令中，多了“蓄力”命令。



▲战斗队伍由 4 只魔物构成，这沿袭自 NDS 时代的《DQMJ2P》。



▲小龙出现了 2 种技能分支：“龙之力”能习得强力的吐息特技；“速度上升 1”则可以提升敏捷性。



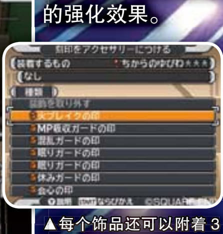
▲场景中发光的矿石就是可供收集的素材。

活用饰品强化同伴！

除了技能外，魔物还可以通过装备饰品的方式来提升各项能力。玩家把树木、矿石等素材交给饰品店老板后，就可以打造装备了，作成的饰品能赋予各种各样的强化效果。

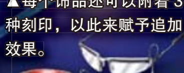


▲上屏幕显示装备效果，下屏幕则为可供打造的饰品以及所需的素材。



▲每个饰品还可以附着 3 种刻印，以此来赋予追加效果。

▲饰品店老板与跟在主人公身边的魔物 Nochora 应该是同一个种族。





文 乌冬 美编 香山

ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団

-Coven-and-Labyrinth-of-Refrain-

看过本书240辑介绍的读者相信对本作已有一定了解，而在近日官方又公布了一系列新情报，除了新人物和人偶兵新职业的介绍外，还对游戏系统中的组队与战斗要素进行了补充说明。距离发售还有一段日子，对本作感兴趣的朋友不妨先来看看新内容解解馋。

RPG	角色扮演	
PSV	路弗兰的地下迷宫和魔女旅团 ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	
日本一Software	日版	预定2016年3月17日
对应周边未定	1人	6468日元
		相关报道：Vol.240

玩家的分身“历程”

正式名字为“妖路历程”，是曾挑战迷宫、抵达深处后还能生还归来的男子所写的传说中的书本。该书在很长一段时间中失去踪影，不知在何处落入了魔女手中，并被带进边境之街·路弗兰市。原只是一本“有来历”的书，但在多罗尼娅等人即将抵达街市之际突然幻变成“寄宿着不知何者的灵魂”、拥有自我意识的怪书。胭脂色装订的封面上能发现他的口与眼睛等部位，似乎会随着意识而动。

在地下迷宫中相遇的谜之青年“涅鲁多”

腰挂刀剑的银发少年。对多罗尼娅等人调查路弗兰地下迷宫的行为感到不满而处于对立面，是一名擅长刀剑术的武斗派。

CV 福山润



人物介绍

职业介绍



边界迷者

擅长一种名为“多纳姆”的术式的人偶兵，此外还擅长使用附带“焰、泥、雾”攻击属性的武器“烛台”，无论作为前卫还是后卫都十分活跃的万能型职业。

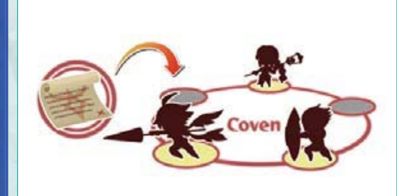
贯穿敌阵的魔弹射手

疯狂猛禽

使用附带“焰、泥、雾”攻击属性、被称为“百花弓”的武器，驰骋于战场之上的猎人。因承受打击的能力较弱而不适合当前卫，但作为后卫时擅长隐藏身形，能悄无声息地给予敌人巨大伤害，是一个后卫向攻击型职业。

编成系统

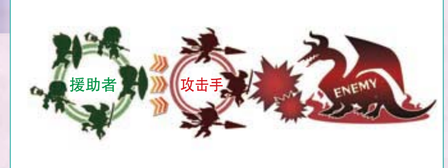
卡文的编成与卡文结魂书





编成魔女旅团“卡文”需要一定数量的人偶兵以及被称为“卡文结魂书”的人偶兵登录书（道具）。卡文结魂书记载着被登录人偶兵的数量、配置场所以及配置后所产生的各种特殊效果，决定了卡文兵团的特征。卡文结魂书有数种，击倒迷宫中的敌人或打开宝箱皆可入手。

攻击手与援助者



卡文所属的人偶兵分攻击手与援助者两类。攻击手直接参与战斗，负责击破敌人；援助者担当后方支援，负责强化和辅助旅团成员。配置人偶兵能为旅团提供各种特殊效果，根据攻击手的位置产生攻击相关的效果，支援者则带来援助类帮助，虽然某些位置有严格的配置条件，但运用得当也能以一抵数。

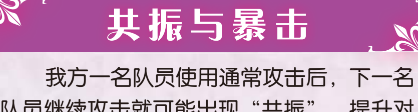
战斗系统

特殊技・多纳姆

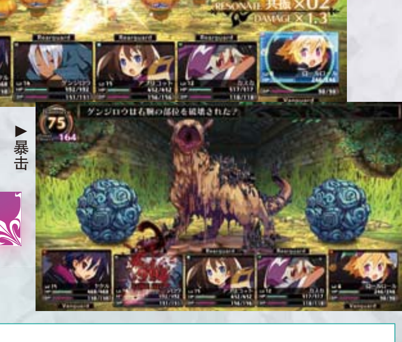


“多纳姆”是一种以卡文为单位发动的特殊技，既有能给敌人造成巨大伤害的类型，也有附带异常状态、能力强化、治愈等效果的类型，种类丰富。多纳姆在战斗中积极使用能不断成长，甚至能习得新的多纳姆。

共振与暴击



我方一名队员使用通常攻击后，下一名队员继续攻击就可能出现“共振”，提升对敌造成的伤害。此外在攻击敌人过程中有一定几率触发“暴击”，从而破坏敌人的任意部位，使其能力大幅度下降，但同时我方也有可能被敌人暴击，不可大意。暴击的几率与卡文的性能密不可分，因此卡文的配置值得玩家考量。

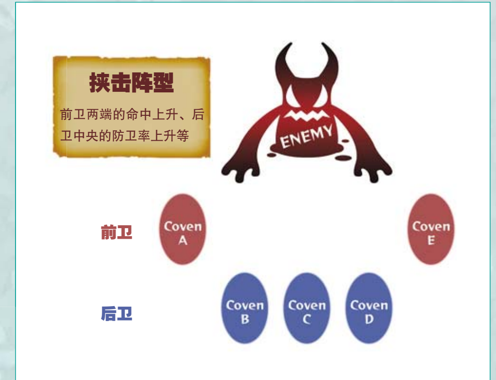


◀共振

▶暴击

阵型

卡文在战斗中可以摆出区分“前卫”与“后卫”的阵型从而获得各种战场效果。





WORLD OF FINAL FANTASY

光盘视频收录 POCKET HALO

RPG	角色扮演	
PSV	最终幻想世界 WORLD OF FINAL FANTASY	
Square Enix	日版	预定2016年内
对应周边未定	1人	价格未定

文 果汁 美编 香山

本作身为《最终幻想》的集大成之作，登场角色理所当然地包含历代的人气角色，并且全部都以二头身的模样出现。更新的情报里还包含于本作登场的怪物——“幻影”的骑乘以及进化系统，下面就来带各位了解一下本作吧！

化身二头身角色，畅游最终幻想的世界！

人物介绍

兰

CV 齐藤壮马

莲的双胞胎弟弟，开朗活泼的少年。虽然有些迟钝，但面临关键时刻却意外地靠得住。

莲

CV 雨宫天

兰的双胞胎姐姐，与兰的性格正好相反，是个慎重能干的人。有积极展示自身学识的习惯。



小玉

CV 竹达彩奈

兰与莲的旅伴，作为领航员教给他们许多知识，是值得依赖的同伴。





▲两人旅行的目的还包括收集幻影！

◀双胞胎没有过去的记忆，记忆似乎是以前失去幻影的时候一同丢失的。

以二头身姿态登场的历代角色！



光之战士

CV 关俊彦

出典《最终幻想》

柯尼利亚的传说里颂赞的光之战士。因某件事作为契机，于柯尼利亚出现。



克劳德

CV 樱井孝宏

出典《最终幻想 VII》

持有大剑的战士，在“古代图书街”里帮助被卷入某个事件的人们。



雷光

CV 坂本真绫

出典《最终幻想 XIII》

在危机中拯救了兰与莲的女战士，其高速玩弄敌人的身姿彷如一道闪光。



塞拉公主

CV 一龙斋春水

出典 《最终幻想》

治理柯尼利亚的公主，面对国家的危机坐立不安，亲自奔赴敌兵所在的战场。

尤娜

CV 青木麻由子

出典 《最终幻想 X》

身为召唤士的女性，不知为何把兰与莲称为“带来灾祸的人们”。



夏尔萝塔

CV 井上麻里奈

出典 《最终幻想 水晶编年史 时之回声》

经营“夏尔萝塔的旅馆”，为冻僵的旅人提供休息的场所。



法丽斯

CV 田中理惠

出典 《最终幻想 V》

海贼头领，操纵海龙，战斗的身姿十分英勇。

旅行的伙伴——幻影



与幻影一同冒险！

“幻影”（ミラ－ジュ）是指游戏里登场的怪物，成为了同伴的幻影能与玩家一同在场景里探索，大型的幻影还能供玩家进行骑乘移动！



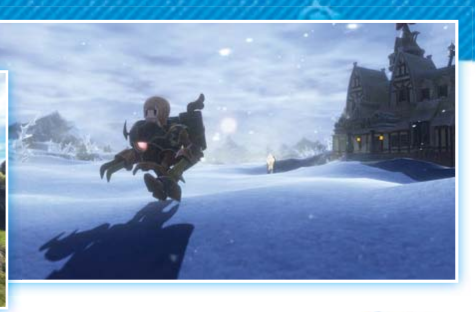


▲幻影不但能跟在主人公后头移动，还能在场景内发挥破坏障碍物、提供特殊移动手段等作用。



▼▶可以骑乘大型的幻影移动！比普通移动速度要快，而且骑乘行动可以自由执行。





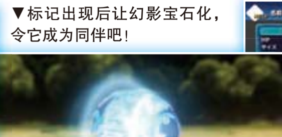
让幻影成为同伴！

两名主人公的手腕都寄宿着不可思议的力量，能够让幻影成为同伴！在战斗中遭遇幻影后，可以通过攻击削弱它们，从而令它们能够“宝石化”。宝石化后的幻影便能成为同伴，可以带着它们行动或是一同作战。



▲满足各种条件后幻影会发光，这是幻影能够宝石化的标记。

▼标记出现后让幻影宝石化，令它成为同伴吧！



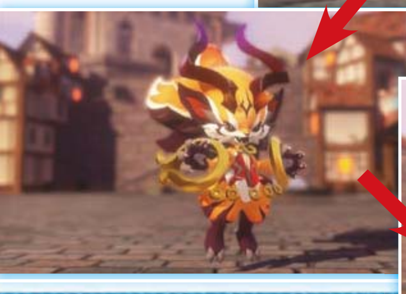


▲可以给成为同伴的幻影改名！

培育幻影，让它们“变进化”！

既然有怪物同伴，那自然少不了培育环节。本作中成为同伴的幻影可以往更强的姿态变身或进化！此系统称之为“变进化”（ヘンシンカ），努力去培育属于自己幻影吧！





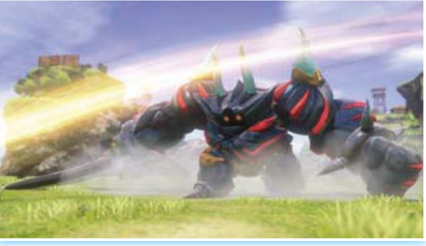
◀▲▼系列经典召唤兽“伊夫里特”的进化过程！



召唤“巨型幻影”！

本作的幻影存在体型设定，通常由大到小分为L、M、S体型。但还可以召唤出比L体型更大的特大体型召唤兽，其名为“巨型幻影召唤”！一旦召唤巨型幻影后，其他队伍成员会暂时撤退，巨型幻影在自身的HP或兰、莲的行动点（AP）耗尽前，会一直参与战斗。





▲极具魄力的巨型幻影，战斗力也相当强大。

战斗

本作采取ATB战斗系统，行动顺序会在战斗画面左方的ATB线上显示，到达最上端的角色就能输入指令。



▲图中显示的莲骑在幻影头上的状态，实际上就是本作的特色系统“骑头”。在骑头的状态下，能结合两者的能力，让其能力提升或是使出强力的技能。

▼如果没有和幻影维持骑头状态，那么就会变成“独立”状态。幻影与主人公分别行动，行动次数会增加，AP也会更容易积蓄。



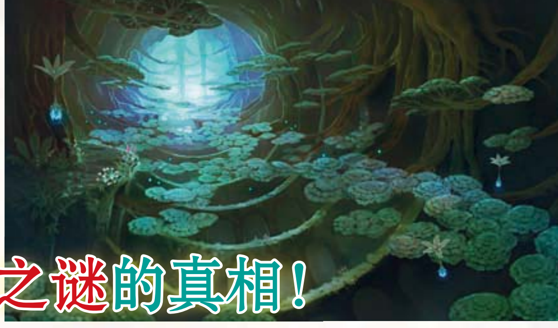
部分登场幻影

文 古林　美编 Juxi

黄昏の海の錬金術士
Atelier Shallie Plus
シャリーのアトリエ

RPG	角色扮演	
PSV	夏莉的工作室 加强版 黄昏之海的炼金术士 シャリー－のアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～	
Koei Tecmo Games	日版	预定2016年3月3日
对应PSV TV	1人	6264日元

作为“《工作室》系列”黄昏三部曲的最后一部作品，《夏莉的工作室》顺应大流，终于也将在PSV平台上推出加强版。与过往的多个加强版一样，本作也会在收录完整原版的基础上追加大量新要素，成为名副其实的“黄昏系列”集大成之作。下面就一起来看看本作的新要素吧！



揭开“黄昏”之谜的真相！

在本作的新增剧情中，将对整个系列的核心灾难“黄昏”做出更进一步的解释说明，并揭开谜团的真相！面对梦寐以求的“黄昏”真相，夏莉二人究竟会做出什么样的选择？



▼▶逼近谜团真相的契机正是突然造访的两位“新角色”！



▼新的邂逅让故事进一步展开，夏莉二人也因此接触到“黄昏”之谜的真相。



"黄昏系列"众主角齐聚一堂！

新的邂逅掀开全新的篇章！

给黄昏带来全新可能性的炼金术士

爱夏·阿尔特尔

アーシャ・アルトゥール

只要坚持抱有那份求知的心，
就一定能让愿望成真。

本作中登场的爱夏竟是十年后的她！穿着打扮就宛如一只美丽的妖精，当年的少女已然成为传说般的炼金术士，此番翩翩降临夏莉二人所在的城市，锲而不舍地继续追查"黄昏"的真相！

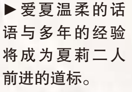


■出自《爱夏的工作室》

CV：井上麻里奈
年龄：27岁
职业：流浪的炼金术士
血型：A型
身高：157cm

爱夏专属新剧情

●成为年轻炼金术士的指引者



►爱夏温柔的话语与多年的经验将成为夏莉二人前进的道标。



◄受到水源干涸的影响，黄昏之海失去水分而化为一片沙漠。爱夏认为水源干涸的原因与这片大海有所关联，于是与夏莉二人一同开始调查！

▼作为调查"黄昏"长达十年的干练炼金术士，爱夏会在本作中展露出其惊人的行动力！破坏遗迹的超强攻击力、总是独来独往的生存能力……让人叹为观止！

●一起寻找干涸的解决之法

▲利用炼金术的结晶"弗拉梅的种子"就能让大地再生？然而那却是藏有重重谜团的炼金术产物，说不定还会再次引来名为"黄昏"的灾厄……？



●爱夏武勇传！



为黄昏终焉带来希望的炼金术士

罗吉库斯·菲克萨利欧

ロジックス・フィクサリオ

六年后的罗吉依旧帅气逼人！罗吉接下来自中央的任务，特地前来这片东方大陆进行调查，没想到却在此地重逢那位可爱冒失的少女……？



那家伙……该不会又在逞强乱来吧？

■出自《爱斯卡&罗吉的工作室》
CV：石川界人
年龄：24岁
职业：科尔塞特的工作人员
血型：A型
身高：173cm

希望我的炼金术能为大家带来笑容……

成长得越发出色的贪吃炼金术士

爱斯卡·梅利耶

エスカ・メーリエ

■出自《爱斯卡&罗吉的工作室》
CV：村川梨衣
年龄：21岁
职业：外派工作人员
血型：O型
身高：158cm

在PS3版中只是DLC角色的爱斯卡也正式加入到剧情之中！她被同僚索尔先生叫来此地，没想到竟与多年未见的罗吉重逢。爱斯卡坚信，当年的“少女”所托付的那份念想一定能成为对抗“黄昏”的希望。










爱斯卡&罗吉专属新剧情

●六年后的罗吉大前辈



▲罗吉成为夏莉二人的炼金术前辈，尽可能对她们施以援手，甚至还会帮两人修理坏掉的机械。

▼能够再次与罗吉重逢并与他一同工作，爱斯卡打从心底露出了笑容。开发班组合即将复活，这就是恋爱的预感？



▲罗吉从弗拉梅手中得到的种子正是解开“黄昏”之谜的关键！这次，他也从科尔塞特带来了“弗拉梅的种子”。

●握有解开谜团的关键



▲这充满谜团的种子究竟是何物？又能否为大地夺回遗失多年的绿洲？

●毫无进展的恋情?



▲时隔六年的重遇，两人关系却毫无进展！罗吉究竟能否察觉到爱斯卡的心意呢？

◀罗吉还是一如既往的迟钝，还整天泡在其他人的工作室里。为了夺回罗吉的注意力，爱斯卡该如何是好？

6人组队的超爽快战斗！

本作将进一步改良原作的“支援”系统，使战斗更加爽快。这次甚至能组成前列与后列各3人的6人组队战，只需要不停进行最基本的“攻击”行动，就会发动支援战斗与支援防御。一般来说，前列角色每行动一回，就只能发动一次支援行动。





▲战斗的基础就是攻击！无论是通常攻击、技能还是道具，尽可能地给敌人造成伤害吧！

◀在后列待机的角色会自动积蓄支援槽，蓄满后就会发动支援技能“追击”或“保护”。

果汁：罗吉与爱斯卡终于要修成正果了吗？

目标是突入“爆裂模式”！

只要不停攻击敌人累积爆裂槽，就能在蓄满后突入战斗的“爆裂模式”。效果发动时角色的攻击会变得更为强力，还能发动接连不断的支援攻击！弱点攻击、复数攻击、支援等行动都能更有效地积蓄爆裂槽，以此给敌人造成巨大伤害吧！



根本停不下来！怒涛般的连续攻击！

▲第一次支援攻击！　　▶第二次支援，还没有到停下之时！



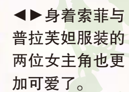
▲第三次支援攻击将祭出角色的强袭技！

▶在爆裂模式中反复触发支援攻击就能积蓄必杀槽，最终发动强力的角色必杀技！

加强版特有的全新换装！

本作既然是“《工作室》系列”的加强版，自然就少不了更多的换装！不光是罗吉与爱斯卡穿上了新衣服，初回购入特典也将赠送爱夏的两套换装，而限定版还会赠送两位主角与《索菲的工作室》联动的服装。





▲▶罗吉与爱斯卡的“情侣装”？

◀▶身着索菲与普拉芙妲服装的两位女主角也更加可爱了。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

穿越时空，重铸历史！

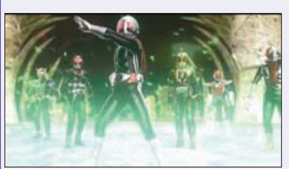


PSV	ACT	动作
假面骑士 穿越战争 创生		
仮面ライダー バトライド・ウォー 创生		
BNE	日版	预定2016年2月25日

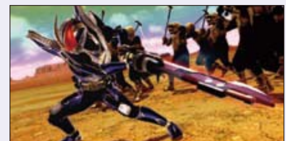
继主机的两作《假面骑士 穿越战争》后，该系列终于登陆掌机平台。本作是以《假面骑士》为主题制作的无双类游戏，这次的剧情非常有意思——反派人物偷偷前往了历代假面骑士诞生的日子，并对原本是炮灰的第一名敌人赋予强大的力量，让本该在这一天大显身手的假面骑士直接吃瘪，如此抹杀掉未来的骑士们，反派势力就再无敌手，可以轻松地征服世界了。在这个计划中幸存下来的假面骑士Ghost需要利用假面骑士电王遗留下来的车票，乘坐时空列车Den-Liner前往被篡改的日子，拯救那些被算计的骑士同伴，把扭曲的历史修正回来。

本作收录的《假面骑士》作品多达26部，参战骑士的所有形态均会登场，其中还包括初代两位骑士的旧形态。玩家可以操作假面骑士一扫群敌，通过各种华丽的必杀技来享受一骑当千的快感。除此之外，假面骑士们还能使用各自的坐骑，以往的骑士们大多能使用摩托车战斗，而新参战的假面骑士Drive也能驾驶着他的跑车Tridoron，用炫酷的回转漂移撞飞敌人！本作增加了“双重战力”系统，出击前可选择搭档，让他们在战斗中进行支援攻击和防御等行动。随着战斗的进行，当两个角色之间的组合槽充满时，还能使出威力强大的合体必杀技。游戏支持自定义BGM，PSV版可直接使用记忆卡中“MUSIC”文件夹内的歌曲作为BGM，让战斗更具激情。

（文：昴星团）


▲昭和与平成的假面骑士大集结！


▲可以使用作为反派的假面骑士 Eternal。


▲无法直接参战的角色将会以搭档的形式登场。


▲旧 1 号也会在游戏中登场！


▲师徒二人的连携攻击。

光盘视频收录 POCKET HALO

《信野》的革新！《太阁》的传承？



PSV **信长之野望 创造 战国立志传**
信长の野望・创造 战国立志传
Koei Tecmo Games | 日版 | 预定2016年3月24日

相信有不少老玩家还记得，当年由光荣公司推出的日本战国历史游戏，除了知名的“《信长之野望》系列”外，还有“《太阁立志传》系列”也同样经典。遗憾的是《太阁》在发展到第5作时就停住了步伐，该作曾于2009年移植PSP，但系列此后再无消息，让粉丝扼腕叹息。如今，KT突然公布了这款基于《信长之野望 创造》引擎和系统打造的《战国立志传》，卖点之一就是以武将的视点展开游戏，不禁让喜爱“《太阁》系列”的玩家又燃起了希望。

（文：苍穹）

扮演武将


◀真田幸村的形象经过了重新绘制。

玩家在游戏中扮演一名武将，下至家臣、浪人，上至城主、大名都可以自由选择，立场和身分不同，游戏的方式也会有所不同。比如身为家臣时，需要完成城主或大名委派的各种任务，获取主公的信任以提高自己的地位；担任城主时，可以招募喜欢的武将组成家臣团，活用他们的提案和各项能力；作为大名时，就可以自由指挥部下，在政、战两方面彰显自己的手段。玩家的最终目标是夺取天下，不过达成的方式因人而异，比如以低微的身分出仕、平步青云的同时支持自己的主公一统天下，或是在主公不可一世之时谋反、窃取天下。

箱庭内政

随着游戏视点从《信长之野望》中的一国大名转向单一武将，城池的建设系统也调整为了“箱庭内政”。玩家可以对领地选择不同的发展方向、自由建设各种设施，根据身分的不同，能够执行的内政项目和建设规模也有所差异。随着商人町、南蛮町等设施的建造，领地也会呈现出相应的景象。除了努力经营、获取城主和领民的信赖外，及时击退来犯的敌方部队也至关重要。


▶相比《创造》，本作将更注重展现城池和城下町的细节。

会战进化

本作的战斗系统将在《创造 PK版》的基础上进一步强化，作为家臣率领一支部队时，同样可以摆出各种阵型，利用兵种的优势配合同伴，或是在战斗中与敌人展开周旋。此外，游戏还将引入“攻城战”和“海战”，在攻城战时可以用大炮强攻，此外也能利用挖地道的方式智取。《创造》中因为没有海战惹来的诟病和不满，此次也终于也能一并消除了。此外，战斗部分还会引入名为“阵中录”的系统，类似任务制，玩家完成与否会对战况产生即时的影响。

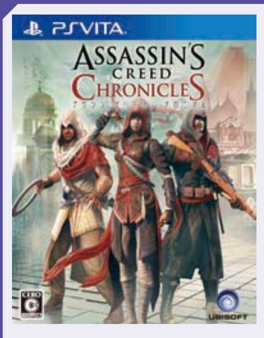

◀海战以及攻城战是原作中没有的。

联动要素

本作还将与2016年的大河剧《真田丸》展开联动，除了收录“大坂之阵”、“真田家”的相关剧本外，游戏中大坂城和真田丸的CG建模，也是基于该剧中的造型制作的。游戏将追加200名在战国末期活跃的武将，而与这场“大坂之战”相关的武将头像也将全部重新绘制。


◀大坂城的建模基于大河剧《真田丸》制作。

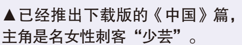
刺客跨越三国舞台，编织全新历史



PSV	A・AVG	动作冒险
刺客信条 编年史三部曲		
アサシン クリード クロニクル		
Ubisoft	日版	预定2016年2月25日

本作是《刺客信条 编年史》三部曲的整合版，包含《中国》、《印度》与《俄罗斯》的内容。“《编年史》系列”是“《刺客信条》系列”的一次全新尝试，采用2.5D的横版过关游戏形式，展现别具风味但依然拥有壮阔历史感的刺客故事。在三部曲里，《中国》展现了十六世纪明朝末期的复仇记；《印度》描述了十九世纪英国与印度的锡克战争；《俄罗斯》则讲述了二十世纪著名的红色十月革命的故事。本作在场景设计上也下了一番功夫，玩家需要边躲避陷阱边暗杀敌人。目前三部曲里已推出了《中国》，《印度》将在2016年1月12日推出，《俄罗斯》则与整合版同日推出。三部曲各自皆为下载版，但整合版会推出实体版，让玩家能方便地游玩所有篇章。

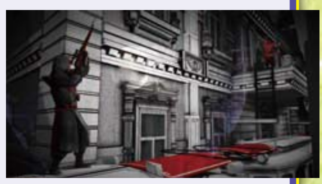
（文：果汁）

▲已经推出下载版的《中国》篇，主角是名女性刺客“少芸”。



▲系列惯有的漂亮美术风格依然继承下来。



▲三个国家、三种不同的建筑风格也会在场景中得到呈现。

指尖上的大战略，成就战场霸者



PSV	SLG	模拟・战略
完美大战略 战场的霸者		
大战略パ–フェクト〜战场の霸者〜		
System Soft Alpha	日版	预定2016年3月3日

“《大战略》系列”自1985年第一作发售至今已走过三十个年头，在2003年推出完成度较高的《完美大战略1.0》后，便衍生出了一个分支系列，一直在原有的系统基础上进一步追求“perfect”理念，而这次搭载了触摸机能的移植作《战场的霸者》想必能让玩家体验到不一样的战略快感。

本作将收录22个国家约600种兵器，地图多达80张以上。活用各种“编辑机能”，玩家可进行制作地图、设置战场、配置部队、指定胜利条件等设定，也可以边看着精致的武器建模、边打造属于自己的强力武器，甚至能创作架空的阵营，而这些行动都可通过触摸PSV屏幕直接操作。游戏还贴心地为玩家提供了四种难度选择，包括可自由进行约50种系统设定的“通常模式”、面向新手的“简单模式”、高手向的“困难模式”以及附带语音的“指导模式”，无论是哪个层次的玩家都能乐在其中。

（文：马修）



▲丰富的地图战略要素。



▲详细的军事武器设定。



▲贴心的指导模式能让玩家尽快上手。

随心所欲，自由组建梦幻排球队！



3DS | SLG | 模拟

排球少年 混合组队赛

ハイキュー!! Cross team match!

BNE | 日版 | 预定2016年3月3日

本作是人气少年漫画《排球少年》的第二款粉丝向游戏，大胆地起用了“原创角色”为主视点。游戏中，玩家所操作的主人公是仙台红叶原高中的一年级生，然而在高中预选赛结束后，排球部的前辈统统引退，仅剩主人公孤零零一人。机缘巧合之下，主人公得以参加共同合宿并与原作众多排球部的球员相遇，甚至可以在合宿中自由组建心中的梦幻小队，与别的队伍进行比赛。完全原创的剧情与全程语音自然是本作最大的特征，而共同合宿这一故事舞台也让登场角色剧增，除了大家所熟知的乌野高中与音驹高中外，首屈一指的强豪校枭谷高中也会登场。游戏基本分为日常与比赛两大部分，玩家可以在日常部分与角色们进行交流，发掘原作中不曾出现的内容；而比赛系统则进行了大幅改良，玩家可随心所欲地挑选心仪的角色组成小队，享受更具趣味性的比赛。

（文：古林）


▲三校混合的拦网组合，比赛中也收录有角色语音，更具临场感。


▲可以与众多人气角色进行日常交流，更深入地了解他们的内心。


▲通过更直观的指示系统，可以在绝佳的时机接起每一个球。

光盘 POCKET HALO 视频收录

我今天要来点兔子啊！



PSV | AVG | 文字冒险

请问您今天要来点兔子吗 美妙聚会

ご注文はうさぎですか?? Wonderful party!

5pb. | 日版 | 预定2016年3月3日

一经播出便大受好评、日前刚刚完结的十月霸权日常番《请问您今天要来点兔子吗》终于也要游戏化了。这部动画讲述了可爱少女们围绕着咖啡店“Rabbit House”所展开的日常生活，以轻松惬意的节奏引起了众宅的追捧热潮，而在游戏中她们也会保持这种诙谐的治愈风格。

游戏采用两部构成的文字冒险模式。第一部的主要内容是为了给咖啡店的店主女儿智乃准备庆生，主人公心爱努力想出各种点子来炒热Rabbit House的气氛，想当然的会弄出各种有趣的骚动；第二部内容则是时值圣诞前夕，大家一起着手准备圣诞派对而引发的种种趣闻。除了叙述剧情的AVG模式外，本作还收录了体验心爱打工生活的迷你游戏，原作中冒冒失失的心爱在玩家手中能否顺利完成咖啡店的工作呢？迷你游戏中获得的金钱是否与其他要素挂钩呢？一切都非常值得粉丝们期待。

（文：白菜）


▲在咖啡店中的日常对话。


▲迷你游戏体验心爱的打工。


▲也有精美的事件 CG 等待玩家触发。



RPG	角色扮演	
3DS	怪物弹珠 モンスタ－ストライク	
Mixi	日版	2015年12月17日
对应邂逅通信	1～4人	4860日元

本作是继《智龙迷城》之后又一款从手游转战到3DS平台后大获成功的作品，发售后短短一周就以销量突破40万的耀眼成绩引起了业界的热议。追溯至2014年，《怪物弹珠》曾由腾讯领入国内手游市场，但却无法重现在日本时的盛况，反而因为经营上的问题每况愈下，并于去年十月草草闭服撤走。随后，出征未捷的MiXi将《怪物弹珠》带回故乡，竟在移植后的新平台里上演了一场华丽的“凤凰涅槃”。

基础说明

游戏操作

名称	作用
滑杆	移动/选择
X键	菜单/怪物合成
Y键	查看怪物信息/商店功能（队伍达到S阶级）
A键	对话/确定
B键	返回
L键/R键	切换信息页面
十字键	选择
START键	按序列排列怪物
划动下屏/推动滑杆+A键	发射怪物弹珠



菜单画面



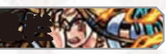
按X键呼出菜单

1	怪物辞典（モンスト辞典），查看游戏基础知识
2	队伍编成（パ–ティ–编成），编排成员与怪物弹珠队伍
3	怪物BOX（モンスタ–BOX），查看与整理手中的怪物弹珠
4	怪物图鉴（モンスタ–图鉴），查看怪物弹珠的收集情况，只是遇见并未收集到的会在上屏右下角标注“未入手”
5	手持物品（もちもの），查看手中的4种物品：进化材料、任务票（チケット）、徽章（メダル）、关键道具（キ–アイテム）
6	任务（ミッション），查看支线任务情报与完成情况
7	朋友/弹珠卡片（フレンド/ストカ），查看朋友玩家或弹珠卡片的情报
8	保存（セ–ブ），保存目前游戏进度，有两个存档位置，但存档时无法更换位置
9	实绩，查看玩家在游戏中达成的纪录，例如扭蛋多少次、使多少怪物进化等
10	设定（オプション），设置游戏中的BGM音量、效果音音量、文字显示速度等项目

地图



1	玩家位置
2	怪物门（モンストゲ-ト）
3	与NPC对战
4	支线任务
5	入口





1	属性	8	主动型特殊能力
2	名称	9	蓄能型特殊能力
3	必杀技	10	怪物种族
4	友情技能	11	移动类型
5	HP,弹珠的生命值	12	能力偏向类型
6	攻击力，数值越高对敌造成的伤害越大	13	幸运值
7	速度，数值越高弹珠的移动速度越快，移动距离越远	14	等级
		15	稀有度星数，越多表示越稀有

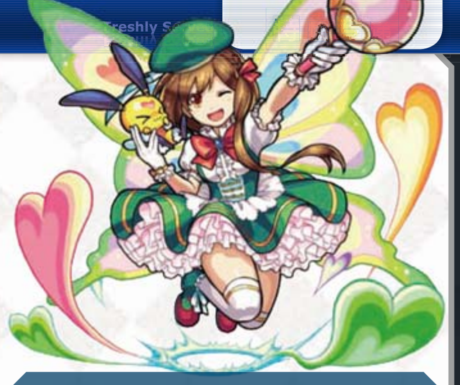
幸运值

幸运值将在怪物弹珠信息栏中以“四叶草图标+数字”的形式标示，数字即弹珠目前的幸运值。幸运值的提升途径有两种：完全相同的怪物弹珠进行合成、进化前与进化后的同一种怪物弹珠进行合成。幸运值的上限与怪物弹珠的等级上限相关联：

◆等级上限为40的怪物弹珠，幸运值上限为60，满足特定条件后可升至72

◆等级上限为70的怪物弹珠，幸运值上限为75，满足特定条件后可升至90

◆等级上限为99的怪物弹珠，幸运值上限为99，满足特定条件后可升至“运极”



幸运值越高越容易触发以下效果：

◆战斗时容易出现回复血量的心形道具

◆完成任务后获得的金钱量增加（与第一颗行动的弹珠的幸运值相关，数值越高，任务后获得的金钱越多）

能力偏向类型

弹珠根据能力数值可分四种能力偏向类型：力量型（パワ-型）、速度型（スピ-ド型）、平衡型（バランス型）、炮击型。

力量型：攻击力数值高、升级后增幅大，速度较差。自身的友情技能威力比实际数值低。

速度型：速度数值高、升级后增幅大，攻击较差。自身的友情技能威力不变。

平衡型：攻击、速度、HP数值平衡，成长也平均。自身的友情技能威力不变。

炮击型：攻击、速度、HP数值较低，升级后增幅也低，但友情技能威力要比实际数值高。

场景篇

随着剧情流程的推动，玩家可以到达的区域逐渐增多。各个区域中会出现怪物门，可自由进入战斗。在区域中与某些NPC对话可接受支线任务，完成后获得奖励。其中斗技场（モンスト コロシアム）是最为重要的区域，玩家可以在该处进行各种增强实力的行动。

怪物门（モンストゲ-ト）

出现在街道上的发光门扉，里面潜藏着怪物，玩家靠近怪物门按A键后选择“はい/挑战する”进入战斗，是升级弹珠、刷素材的常用手段。怪物门随机出现并自动刷新，偶尔还会出现强力的敌人。

斗技场



在大地图的斗技场中有着各种设施为玩家提供帮助。

1	商店	4	阶级挑战
2	怪物扭蛋	5	卡片接收处
3	任务前台	6	特典

商店



在商店中可以进行怪物的“强化合成”、“进化合成/神化合体”以及“售卖”，是增强玩家战斗力的关键设施。

强化合成：利用怪物之间的合成强化弹珠。A键选定需要强化的怪物后，在新出现界面按A键选择（再按可取消选择）被合成的怪物（一次最多选5只），最后按X键→はい进行合成，在合成过程中小几率获得合成效果翻倍的奖励。怪物可分为两大类：图鉴上的怪物与强化用怪物。与图鉴怪物合成只获得经验值（效果视为怪物等级而定），与强化用怪物合成则分获得经验值与提升额外能力值（有上限）这两种效果，分别对应“ケンチ–”与“タス”这两类强化用怪物。下面列出所有强化用怪物的合成效果。

ケンチ–类怪物

属性	名称	合成效果
火	レッドコケンチ–	获得经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
火	レッドドケンチ–	获得大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
火	レッドマンケンチ–	获得特大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
火	レッドオクケンチ–	获得极大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
水	ブル–コケンチ–	获得经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
水	ブル–ドケンチ–	获得大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
水	ブル–マンケンチ–	获得特大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
水	ブル–オクケンチ–	获得极大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
木	グリ–ンコケンチ–	获得经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
木	グリ–ンドケンチ–	获得大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
木	グリ–ンマンケンチ–	获得特大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
木	グリ–ンオクケンチ–	获得极大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
光	ライトコケンチ–	获得经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
光	ライトドケンチ–	获得大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
光	ライトマンケンチ–	获得特大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
光	ライトオクケンチ–	获得极大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
暗	コケンチ–	获得经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
暗	ドケンチ–	获得大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
暗	マンケンチ–	获得特大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值
暗	オクケンチ–	获得极大量经验值，同属性合成获得1.5倍经验值

タス类怪物

属性	名称	合成效果
火	パワタス	获得少量经验，攻击力额外上升100点
火	パワタスS	获得少量经验，攻击力额外上升200点
火	パワタスX	获得少量经验，攻击力额外上升1000点
火	パワタスキング	将攻击力升至MAX
水	スピタス	获得少量经验，速度额外上升1.7点
水	スピタスS	获得少量经验，速度额外上升3.4点
水	スピタスX	获得少量经验，速度额外上升17点
木	ヒトポタス	获得少量经验，HP额外上升100点
木	ヒトポタスS	获得少量经验，HP额外上升200点
木	ヒトポタスX	获得少量经验，HP额外上升1000点

进化合成/神化合体：等级升满的弹珠（标注着“极”字）可以使用进化素材进化，提高能力、获得技能。进化合成需要消耗进化道具（兽石、兽玉），神化合成只有个别怪物能使用，还需要达到指定幸运值的特殊怪物作为素材，合成效果比进化合

成更强力。

售卖：卖掉怪物获得金钱，来钱最快的方法是卖掉光属性怪物“コゼニ–”。

怪物扭蛋



游戏中获得的徽章（メダル）可以在这里用以扭蛋获得怪物，徽章由低到高分铜、银、金、虹、虹X五种级别，击败稀有度越高的怪物能入手越好的徽章，例如击败稀有度为5星的怪物就一定能获得虹徽章。越高等级的徽章越容易扭出稀有度高的怪物，一次最多可投入10枚进行扭蛋。

任务前台

在任务前台可接受特殊任务的挑战从而获得各种重要素材，类型分进化素材任务、票任务两种，玩家可以在界面选择单人挑战（ソロ）或者多人挑战（マルチ），后者需要启动无线通信功能募集玩





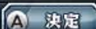












家或者进入其他玩家的队伍。

进化素材任务：完成后获得进化合成所需素材（兽石、兽玉），按L/R键可切换不同属性的任务。

票任务：需要消耗任务票，任务票可挑战怪物门在战斗胜利后获得。票任务分三种：属性（挑战不同属性的怪物获得素材）、降临（挑战怪物门在胜利后几率出现，与强大的降临怪物交锋获得高级素材）、龟（胜利后获得“ケンチ–”类怪物）。

阶级挑战

在这里可以提升队伍的阶级，阶级从低到高分D、C、B、A、S五个阶位，只有完成每个阶级的全部任务才可升级，每次升级自动获得豪华特典。阶级无法一口气升到顶，需要不停推动剧情，才能解锁下一个阶级的任务。下面列出豪华特典的具体内容：

升到C阶级获得的特典：

◆银徽章2枚、铜徽章5枚。

◆各属性的兽石5颗、各属性兽玉1颗。

◆各属性的“ドケンチ–”怪物1只。

◆卡组扩张+1。

◆怪物BOX上限+50。

升到B阶级获得的特典：

◆金徽章1枚、银徽章5枚、铜徽章10枚。

◆各属性的兽石5颗、各属性兽玉3颗。

◆各属性的“マンケンチ–”怪物1只。

◆怪物BOX上限+50。

升到A阶级获得的特典：

◆金徽章2枚、银徽章5枚。

◆各属性的兽石10颗、各属性兽玉5颗、兽神玉1颗。

◆各属性的“マンケンチ–”怪物1只。

◆怪物BOX上限+100。

升到S阶级获得的特典：

◆虹徽章1枚、金徽章3枚。

◆各属性的兽石20颗、各属性兽玉10颗、兽神玉2颗。

◆各属性的“オクケンチ–”怪物1只。

◆“パワタスS”、“スピタスS”、“ヒトポタスS”怪物各5只。

◆卡组扩张+1。

◆怪物BOX上限+100。

◆能直接按Y键使用商店功能。

卡片接收处

位于斗技场入口旁的服务台，在这里能进行邂逅通信的登录和解除（すれちがい通信をやめる），接收邂逅通信获得的弹珠卡片或卡片更新（ストカ受取/マイストカ更新），弹珠卡片能在想要多人游玩而人数不足时使用，用于协助完成任务。

特典

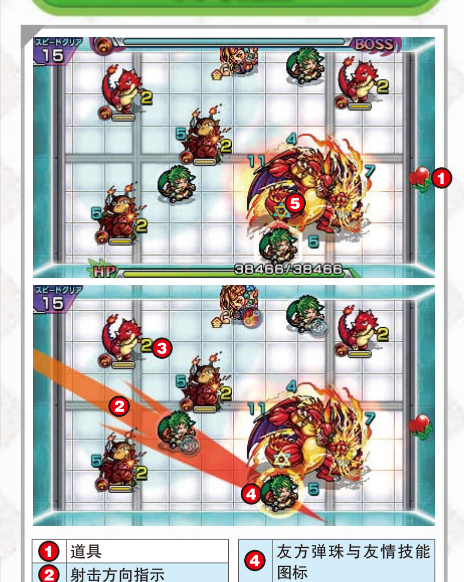
与NPC“HIAKIN”对话可输入密码获得特典。

战斗篇

玩家会在主线剧情或支线任务中触发战斗，也能在怪物门处进入战斗，还能在斗技场中接受各种战斗任务。在战斗中玩家最多可操作四颗弹珠，所有弹珠的HP数值将加起来作为队伍的总HP槽出现在上屏下方，清零时战斗败北。划动下屏或者推动滑杆+A键发射弹珠，碰上敌人可对其造成伤害，碰上队友能触发“友情技能（友情コンボ）”，场地上偶尔会出现道具，触碰即可获得如加速、回复生命点等效果，此外上屏左上角偶尔会出现数字，表示能得到特殊奖励的快速击破要求回合数。战斗皆为连战几场的形式，最后一场是BOSS战，将其击败后直接胜利，获得金钱、素材或怪物等奖励。



战斗画面



❶	道具	❹	友方弹珠与友情技能图标
❷	射击方向指示	❺	敌人弱点
❸	距离敌人行动的回合数		

弹珠移动类型

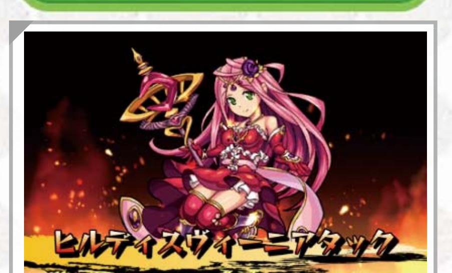
弹珠的移动类型有两种：反射、贯通。顾名思义，反射是指弹珠在撞击其他弹珠时会反弹，贯通则指弹珠发射后可穿过其他弹珠，常常用于危机时获取道具来回复或援助友方，但该类弹珠比较少见，其攻击与速度普遍要比反弹类低。

弹珠属性・种族

怪物弹珠共有五种属性：火、水、木、光、暗。属性互相克制，攻击弱点属性可对其造成1.3倍伤害，逆属性攻击则只有0.7倍的伤害，克制体系为：火→木→水→火、光与暗互相克制。

怪物弹珠的种族有“神”、“圣骑士”、“妖精”、“亚人”等，个别弹珠自带对某种属性或种族特效（1.5～3.0倍伤害）的特殊能力（标有文字“キ–ラ–”），考虑敌人的属性与种族进行弹珠队伍编成十分重要。

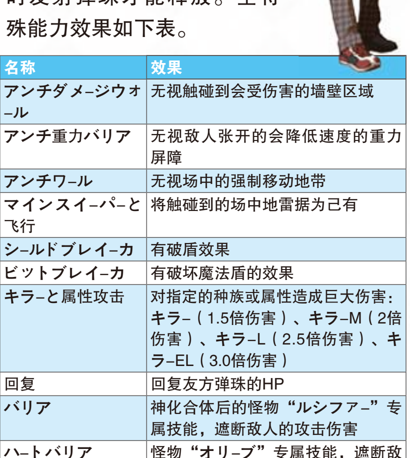
必杀技（ストラインショット）



每颗怪物弹珠都带固有必杀技，战斗中经过复数回合后，下屏的弹珠图标出现“Ready”字眼时可点击，发射弹珠释放（弹珠图标的数字为发动必杀技所需的回合数）。全必杀技类型与效果如下：

名称	效果
号令系	被碰撞的友方弹珠会被诱导移动，既擅长于清理杂兵又能对BOSS造成巨大的伤害，被誉为最强等级的必杀技之一。种类又分“大号令”与“号令”
弱点ヒット系	击中对方弱点时能对其造成巨大伤害，虽然功能强大，但对玩家的操作有着较高要求
サオ–ト系	被碰撞的友方弹珠会获得攻击力提升、HP回复等辅助效果，适用于BOSS战中面临危机的时候
ステ–タスアップ系	提升自身攻击力与速度的必杀技类型，适用于BOSS战中临机应变
タイプ变化系	能改变自身移动类型，如反射变贯通、贯通变反射，即可攻又可用于紧急支援，是一种十分灵活的必杀技类型
特殊效果系	在攻击中附加让敌人行动迟缓、露出弱点区域的特殊属性，常用于完成各种任务
爆发系	被碰撞到的地方发生爆炸，将周围的敌人卷入其中对其造成巨大伤害
放出系	发射各种光束以及追踪性攻击对敌人造成巨大伤害，常被用于瞄准BOSS弱点集中火力攻击
追击系	对被碰撞到的敌人施以雷、陨石等追击，个别追击系必杀技还具有停止敌人一定回合数的特殊能力，是既华丽又爽快的必杀技类型
バウンド系	碰到敌人或墙壁反弹后攻击力提升，并向场中发射无数的扩散弹，适用于射向墙壁与敌人、敌人与敌人之间存在的狭窄空间进行攻击，威力极大
乱打系	对被碰撞到的敌人进行高频的乱打，还追加光束、扩散弹等攻击。若靠近敌人并将攻击集中在一点，如BOSS的弱点区域，就能获得最大的威力效果

弹珠特殊能力（アビリティ）



特殊能力是指弹珠的一种固有特征技能，有主动（アビリティ）和蓄能（ゲ–ジアビリティ）之分。主动类特殊能力比较常见，在触碰到其他弹珠直接发动，蓄能类则需在发射弹珠前观察上屏中的能量条，在其蓄满时发射弹珠才能释放。全特殊能力效果如下表。

名称	效果
アンチダメ–ジウォ–ル	无视触碰到会受伤害的墙壁区域
アンチ重力バリア	无视敌人张开的会降低速度的重力屏障
アンチワ–ル	无视场中的强制移动地带
マインスイ–パ–と飞行	将触碰到的场中地雷据为己有
シ–ルドブレイ–カ	有破盾效果
ビットブレイ–カ	有破坏魔法盾的效果
キラ–と属性攻击	对指定的种族或属性造成巨大伤害：キラ–（1.5倍伤害）、キラ–M（2倍伤害）、キラ–L（2.5倍伤害）、キラ–EL（3.0倍伤害）
回复	回复友方弹珠的HP
バリア	神化合体后的怪物“ルシフア–”专属技能，遮断敌人的攻击伤害
ハ–トバリア	怪物“オリ–ブ”专属技能，遮断敌人的攻击伤害，在自己的回合回复一定量的HP

友情技能（友情コンボ）

战斗中击中友方弹珠会触发其友情技能，友情技能分攻击、回复、加速等类型，下面列出所有友情技能类型的效果。

名称	效果
レ-ザ-系	发射光束对敌人造成伤害，光束轨迹分上下、X型、十字型、墙壁反射型
扩散弹系	以弹珠自身为中心向四周发射扩散弹进行攻击，发射的方向、威力、距离都有所不同，还有附带毒、贯通等效果的类型
ホ-ミング系	发射追踪敌人的属性弹，既有击中一次就消失的类型，也有贯通类、威力增加的超强贯通类、全属性追踪弹等
ショットガン系	发射100颗子弹进行攻击。虽然每一发的威力较低，但在靠近敌人时可以对其造成极高的伤害
ロックオン冲击波系	锁定敌人释放3发冲击波，近距离全击中的话威力十分可观
爆发系	以弹珠自身为中心发生爆炸，除了能对敌人造成伤害，还能触发爆炸范围内的友方的友情技能
エナジ-サ-クル	向弹珠自身周围发射复数的光轮进行攻击，攻击范围广
プラズマ	与触碰的弹珠之间产生持续的等离子光线对经过的敌人造成伤害，为了维持效果，可以用速度类型弹珠触发
フレイム	对附近的敌人进行无属性的范围攻击，根据敌人的远近威力有所变化
斩击	对周围的敌人进行多次的斩击，威力巨大，容易增加道具出现率
スピ-ドアップ	使触碰到的友方弹珠提升速度
落雷	发动落雷对敌人进行攻击，常用于BOSS战中清理杂兵
激撞	被触碰时能再次移动攻击敌人

战斗心得

瞄准缝隙：反射系弹珠高效的输出手段，利用墙壁与敌人、敌人与敌人之间的缝隙能进行高频的来回弹击从而对敌造成巨大伤害。

必杀技时机：蓄满后不应立刻释放，而需等待一个适合的时机，比如处于能容易攻击到敌人弱点的位置时、面临败北的风险时。

回复时机：战斗中出现可回复HP的心形道具时不应立马使用，该道具会自动成长并具有更高的效果，不妨等几个回合，或在危机时再使用。

玩后感

这是一款回忆童年的作品，故事剧情为少年漫风格，玩法也容易勾起玩家儿时和小伙伴一起玩耍的回忆。游戏操作简单明了、手感十分出色，大魄力的必杀技CG以及热血的语音台词使得战斗有着强烈的代入感。此外弹珠数量众多，其完善的合成系统也充满乐趣，常让人沉迷其中而忽略了推动剧情，耐玩度极高。让人不太满意的是本作的主线剧情无语音、整体画面较为简陋，NPC任务重复率高，但总的来说本作素质上乘，还是非常值得一玩的。





本作收录了众多人气萌系动画歌曲，并利用SEGA Games旗下另一款知名音游“《初音未来 女歌手计划》系列”的游戏系统，向玩家们呈现出了一款全新的音乐游戏，下面就让我们来了解一下这款游戏的具体内容吧。

文 可卡AHS 编 昴星团 美编 Juxi

MUG	音乐		
PSV	奇迹少女祭 ミラクルガ－ルズフェスティバル		
SEGA Games	日版	2015年12月17日	
对应PSV TV	1人	7549日元	



菜单说明

主菜单

名称	功能
TOUR MODE	巡回演唱会模式
ONE–MAN LIVE	自由选择乐曲的节奏游戏模式
BACK STAGE	可以购买角色服装、进行手办抽奖、查看游戏记录等
COLLECTION	查看抽到的手办并进行自由摆放
OPTION	变更系统设定



准备界面

名称	功能
アイテム	当前设置的辅助道具
ハイスコア	当前最高分及评价
难易度	难易度切换
ステ－ジ	演出舞台切换
コスチュ－ム	角色服装设定
スキン	切换界面皮肤
ボタン音	按键音设定
PV VIEWING	PV 观赏
LIVE START	游戏开始

操作方式

键位	功能
方向键	选择选项
○	确定
×	返回
△	歌曲试听
□	退回至主界面
L/R	（歌单画面下）歌单跳页/（准备画面下）切换当前显示角色
START	（歌单画面下）查看当前歌曲的九宫格挑战进度
SELECT	（歌单画面下）歌单排序设置
左摇杆	（准备画面下）当前显示角色旋转
右摇杆	（准备画面下）当前显示角色放大/缩小

游戏玩法

由于本作音游系统完全移植自“《初音未来 女歌手计划》系列”，因此游戏中会用到四个方向键和○、×、□、△键。单按键音符（音游界面中的音符图标）中○、×、□、△可以与同方向的方向键互换，例如○可以与→互换使用；而组合按键音符（音符显示为粗箭头）必须同时按下对应方向键及同方向的○、×、□、△，例如：画面音符显示→时必须同时按下→和○；长音符（音符图标后带长线）需按住对应按键不放并在恰当时机松开按键。另外“《初音未来 女歌手计划F》系列”中的星星音符没有在本作中出现。



音乐游戏界面



1	高分记录及当前分数。巡回模式中显示变更为当日演唱会合格线及当前合计分数
2	歌曲进度时钟。一圈即为整首曲的长度，指针进入彩色区域即进入歌曲的高潮部分
3	热情槽（ボルテ－ジゲ－ジ）与歌词。显示歌词与当前热情槽百分数，最大值为 200%
4	音符对应图标
5	里模式（ウラモ－ド）标记。提示当前游戏为“里模式”，只在 EXPAND PLAY 及 URA PLAY 难度下出现

奇迹狂欢（ミラクルフィーバー）

在进度时钟的指针进入彩色区域，且热情槽达到100%以上时，演出进入奇迹狂欢状态。进入此状态后画面上会出现“奇迹音符”，显示为普通音符外有彩虹色星形边框，成功命中即可获得更多分数及更多的热情槽上涨。

判定与结果评价

与《女歌手计划》一样，根据按键时音符与图标的重合程度由差至好可以得到“WORST”、“SAD”、“SAFE”、“FINE”和“COOL”五个判定，其中SAFE及以下的判定均会扣减热情槽，而FINE和COOL将会增加热情槽。而根据一轮游戏结束后COOL和FINE占全音符的百分比与热情槽百分比的总和，可以得到以下结果评价并获得相应的奇迹币和抽奖票：

O.K.： 99%以下
STANDARD： 100%～199%
GREAT： 200%～279%
EXCELLENT： 280%～299%
MIRACLE： 300%

无论得到以上的哪个评价该曲均会被视为CLEAR，而且除了“URA PLAY”难度外，其他难度均不会因为热情槽降为0导致GAME OVER，因此无需担心因为水平问题而无法过关。

乐曲



乐曲解锁方式

ONE–MAN LIVE中无法解锁歌曲，所有歌中约一半歌曲需在TOUR MODE中完成当日演唱会才可解锁，另一半歌曲需在选项BACK STAGE→MIRACLE COIN→MUSIC中以硬币购买的方式解锁，价格均为3000奇迹币。并且所有歌曲除TV的剪辑版以外还有完整版。以下是所有剪辑版歌曲的解锁方法。



乐曲	解锁条件
ゆりゆらららららゆるゆり大事件	初期
いぇす！ゆゆゆ☆ゆるゆり♪♪	BACK STAGE 购买
太阳曰く燃えよカオス	1st TOUR DAY 1 过关
恋は渾沌の隶也	BACK STAGE 购买
Vivid Shining Sky	初期
ありふれたしあわせ	BACK STAGE 购买
Jumping!!	1st TOUR DAY 1 过关
Your Voice	BACK STAGE 购买
ブル－・フィ－ルド	1st TOUR DAY 2 过关
Innocent Blue	BACK STAGE 购买
Stand Up!!!!	2nd TOUR DAY 1 过关
てさぐり部部歌	BACK STAGE 购买
タチアガレ！	2nd TOUR DAY 1 过关
7 Girls War	BACK STAGE 购买
コトバ・カラフル	5th TOUR DAY 2 过关
コトバ・サガシタイ	6th TOUR DAY 3 过关
コ－ドレス☆照れ☆ PHONE	1st TOUR DAY 1 过关
も・ぎ・た・て♥フル－ツガ－ルズ	BACK STAGE 购买
とまどい→レシピ	1st TOUR DAY 2 过关
まっしろわ－るど	BACK STAGE 购买
Daydream café	2nd TOUR DAY 1 过关
ぽっぴんジャンプ♪	BACK STAGE 购买

完整版歌曲相当于同名歌曲的不同难度，需要完成九宫格挑战解锁，详细解锁方法见下页。

歌曲难度

本作的每首歌曲共有10个难度，从低到高分别为“EASY”、“NORMAL”、“HARD”、“EXTREME”、“HARD FULL”、“EXTREME FULL”、“EXPAND PLAY HARD”、“EXPAND PLAY EXTREME”、“URA PLAY HARD”和“URA PLAY EXTREME”；其中后四个难度均为“里模式”（游戏时左上会有ウラモード标记）；“HARD FULL”、“EXTREME FULL”为完整版歌曲的“HARD”和“EXTREME”难度，并在歌单中另外显示。EASY和NORMAL难度在解锁歌曲后可直接挑战，HARD难度在通过了歌曲的NORMAL难度后自动解锁。

九宫格挑战（ビンゴチャレンジ）

EXTREME难度并不会随着HARD难度的CLEAR而解锁，而是像下图一样藉由“九宫格挑战”（ビンゴチャレンジ）来解锁。9个格子中每个格子都有对应的挑战要求，每集齐一条线就会解锁对应的难度，完整版歌曲的专属难度。每个格子的挑战内容如下：



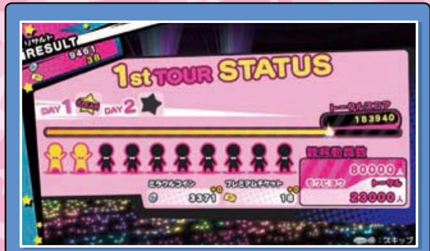
1	ボルテージMAX	在一次热情槽MAX的状态下完成一次游戏
2	エンジョイステージ	在三个不同的舞台中完成这首歌曲
3	ボルテージ1000%	该曲的热情槽百分比合计超过1000%
4	MAXコンボ100	在最大COMBO数100以上时完成一次游戏
5	GREATをねらえ！	在歌曲的NORMAL难度下得到GREAT（含）以上的评价（其他难度无效）
6	ミラクルターゲット50	该曲合计命中奇迹音符50回以上
7	SAFE以上をねらえ！	在该曲的NORMAL难度下以全音符SAFE（含）以上评价的状态下完成一次游戏（其他难度无效）
8	EXCELLENTをねらえ！	在该曲的HARD难度下得到EXCELLENT（含）以上的评价（其他难度无效）
9	ミラクルコイン10000	在该曲赚得的奇迹币累计超过10000枚

另外要注意，同名歌曲的TV剪辑版与完整版的挑战进度共通，巡回模式中获得的成绩也会算入挑战进度中。若某首歌在巡回模式中因为的计划歌单原因导致未完成NORMAL直接进行了HARD难度的演出也能解锁该曲HARD难度。



巡回演唱会模式

在此模式中，玩家要作为一名演唱会导演，在日本各处开展巡回演唱会，让全日本都“HIGH”起来！而在成功制霸了全国的演唱会以后……？



一场完整的演唱会将持续2～4日（非现实时间），每日系统都会选择歌单中二至三首歌及对应难度让玩家进行游戏（可能会出现未解锁HRAD难度但是演出直接挑战HARD的情况），游戏后期也会出现让玩家自选歌曲的情况；而每日的演唱会均会给出相应的积分合格线，当天全部游戏结束后若总积分超过合格线则该日的演出即为成功；同时，若当天的所有演出均进入了奇迹狂欢状态的话，在原定演出结束后还会进行追加演出（アンコール），该演出将在当天的原定歌曲中随机抽选一首以FULL HARD难度进行游戏，积分也会累计入总积分中；另外，当天获得的积分还会换算为“观众动员人数”，一场完整的演唱会全部结束后若动员人数超过合格线（图中小人图标全部点亮），则该次演唱会即为成功并解锁下一地区的演唱会。



道具说明



本作中玩家可以在游戏中消耗奇迹币使用辅助道具，所有道具均可直接在歌曲准备界面进行设置无需另外购买，在开始游戏后将自动从已有奇迹币中扣减等额，但余额不足的情况下无法发动。所有道具效果如下。



名称	效果	价格
コンボアシスト	音符评价为 SAFE 也不会中断 COMBO	500
アゲアゲスタ－ト	热情槽在 50% 的状态下开始游戏	500
ボルテ－ジガ－ド	音符得到 SAFE 以下评价时减轻热情槽的扣减量	500
カタテプレイ	所有的组合键音符全部变为单键音符	1000
リズムキャッチ	所有的音符均变为○、○长按以及→	1000

一次游戏只能发动一个辅助道具，使用道具的情况下中断并重开游戏将会再次扣减奇迹币。



角色手办



手办抽奖

在游戏中赚得的奇迹币除了购买角色服装及解锁歌曲外，还可以用来进行普通手办抽奖。此外，游戏中获得的抽奖票可以用来进行豪华手办抽奖。手办抽奖可以在选项BACK STAGE→MIRACLE LOT处进行。下面是两种抽奖方式的说明。各位，到了测试大家血统的时候了。

普通手办抽奖：花费100奇迹币进行一回抽奖或者花费1000奇迹币进行10连抽。会出现普通手办（银色底座），偶尔会出现稀有手办（金色底座）。

豪华手办抽奖：花费10张抽奖票进行一回抽或100张进行10连抽。只会出现稀有手办。

稀有手办与普通手办的角色外观与姿势完全一样，但是在手办鉴赏中可以听到稀有手办的角色语音。具体会说什么还请各位尽情期待！



手办鉴赏

抽奖后获得的手办可以在主界面的选项COLLECTION→FIGURE处进行鉴赏。其中VIEWING为手办鉴赏，RELEASE为手办丢弃。鉴赏稀有手办时，还有“ボイス”选项，能听到该角色的语音。



手办摆放



抽到的手办除了可以进行鉴赏，还可以在COLLECTION→CASE处进行摆放。

首先要选好自己喜欢的手办盒，如果觉得可选盒子太少的话可以在主界面→BACK STAGE→MIRACLE COIN→FIGURE CASE处购买。选好手办盒后可以选择LAYOUT进行摆放手办，也可以选择VIEWING进行鉴赏。选择LAYOUT后选择FIGURE SELECT就可以选择想要摆放的手办，而LAYOUT CHANGE可以对已经摆放好的手办进行细节调整。需要注意的是，每个手办盒的大小都不尽相同，而手办的摆放均需占用一定的位置，所以摆放时需要注意手办盒的剩余空间是否足够。拿出自己喜欢的角色手办，为她们摆出一个漂亮的场景吧。



奖杯攻略

本作的奖杯虽然看似很简单，但是其中对玩家技术有所要求的地方以及刷的部分较多，进行白金攻略的时候需要注意。



奖杯列表

图标	种类	名称	说明
	白金	トロフィ－マスタ－	获得除该奖杯外的所有奖杯
	金杯	观客动员数 300 万人突破！	观众动员人数累计超过 300 万
	金杯	MGF マスタ－	所有的歌曲除里模式难度外所有难度 CLEAR
	金杯	ビンゴマスタ－	一首歌的九宫格挑战全部完成
	金杯	10 人目の想い	累计收到了来自 10 名角色的感谢信
	金杯	フィギュアコレクタ－	累计收集了 1000 个手办
	金杯	神ディレクタ－	所有的演唱会全部通过
	银杯	全国制覇	解锁第 6 次演唱会
	银杯	5th ツア－开催决定	解锁第 5 次演唱会
	银杯	4th ツア－开催决定	解锁第 4 次演唱会
	银杯	3rd ツア－开催决定	解锁第 3 次演唱会
	银杯	2nd ツア－开催决定	解锁第 2 次演唱会
	银杯	1st ツア－开催决定	解锁第 1 次演唱会
	银杯	プレミアムチケット长者	累计获得了 3000 张抽奖票后完成一次游戏
	银杯	ミラクルコイン长者	累计获得了 50 万枚奇迹币后完成一次游戏
	银杯	MGF の日	游戏时间超过 24 小时后完成一次游戏
	铜杯	はじめての最高潮	首次在游戏中进入奇迹狂欢状态
	铜杯	はじめてのミラクルクリア	首次在完成游戏后得到 MIRACLE 评价
	铜杯	はじめてのツア－クリア	完成第 1 次演唱会
	铜杯	はじめてのアンコ－ル	完成一次追加演出
	铜杯	はじめての交换	在 BACK STAGE 中第一次使用奇迹币（购买衣服或乐曲，进行手办抽奖等）
	铜杯	はじめてのミラクルくじ	首次进行手办抽奖（使用奇迹币或抽奖票均可）
	铜杯	はじめてのサポ－トアイテム	首次在游戏中使用辅助道具
	铜杯	はじめての创造	首次将手办放置在手办展示盒中
	铜杯	はじめての衣装替え	首次变更任意角色的服装
	铜杯	アドリブツア－	巡回模式中将其中一天的计划歌单全部变更并完成当天的演出

难点奖杯攻略解说

技术类奖杯

MGFマスター、ビンゴマスター

前面提到了九宫格挑战的具体要求，其中既存在着要求最大COMBO数的挑战，也存在着在限定难度下得到某级以上评价的挑战，特别是“在该曲的HARD难度下得到EXCELLENT（含）以上的评价”对新手而言是一大难点，并且由于九宫格解锁奖励设定的位置，必须要将九格挑战全部完成才能把一首歌的HARD、EXTREME、HARD FULL以及EXTREME FULL难度全部解锁，也就意味着所有歌曲的九宫挑战都必须全部完成。

不过由于本作中除URA PLAY难度外均没有GAME OVER的设定，且最后结果无论得到哪个评价均会被视为CLEAR，只要解锁了全部难度，不论歌曲有多难只要玩家坚持到最后就能获得奖杯。

另外需要注意的是，FULL HARD与FULL EXTREME难度也在奖杯要求的范围之内。实在感到攻略困难的玩家推荐使用辅助道具，顺便也可以把奖杯“**はじめてのサポ－トアイテム**”解锁。

はじめてのミラクルクリア

由于最后结果的评价是根据全音符COOL、FINE的合计百分比与热情槽百分比之和来评判，且合计必须达到300%才能得到MIRACLE评价。这也就意味着需要在某首歌中达成全连才能解锁。并且由于SAFE不计入最终评价计算，辅助道具“**コンボアシスト**”（即使SAFE也不断连）对该奖杯解锁没有任何帮助。感觉攻略困难的玩家推荐选择自己最拿手的歌并尽量通过降低难度来减轻攻略的压力。



重复作业类奖杯

ビンゴマスター

同样在前面有提到，九宫格里还存在着像“该曲累计热情槽达到1000%”这样的只靠一次游戏是不可能达成的挑战，且为了解锁全歌曲难度必须全部完成，因此刷也是这个奖杯的难点之一，但难度比技术类要低许多。

プレミアムチケット长者、ミラクルコイン长者

由于要求的奇迹币和抽奖票的数量较多，且本作没有《女歌手计划》里可以翻倍获得奖励的道具，因此玩家需要花费一定时间不停刷。同时需要注意的是，EASY难度下无论最后获得哪个评价均没有抽奖票的奖励。在此推荐有一定基础的玩家利用“EXPAND PLAY”难度来赚取币和票，最终获得的奖励比普通的EASY、NORMAL、HARD、EXTREME要多出许多。而URA PLAY难度由于是从热情槽200%开始游戏，且COOL和FINE无法上涨热情槽的百分数，稍微失误都会严重影响最终的评价，因此非常不推荐用此难度来刷币和票。

フィギュアコレクター

在达成以上两个奖杯后，就可以用剩余的币和票在BACK STAGE→MIRACLE LOT处进行手办抽奖，因为奖杯要求是累计收集1000个手办（可以有重复），因此只要进行100回10连抽奖既可解锁。

其他杂项奖杯

10人目の想い

在巡回模式中完成追加演出既可获得演出参加角色其中一人的感谢信，一周目游戏时推荐所有的追加演出全部完成。

注：追加演出开始前会有观众呐喊“encore”的准备时间，此时按 START 可以跳过追加演出，放置的话会自动开始演出。

はじめての创造

该奖杯可在主界面的COLLECTION→CASE中进行，具体操作方法为：CASE→选择持有的手办盒→LAYOUT→FIGURE SELECT→任意选择一手办→方向键决定位置后确定即可获得。

アドリブツアー

在完成巡回模式一周目游戏后，所有的计划歌单都将可以由玩家自行决定，随便选择一天的计划歌单全部修改后再通过既可。



作为SEGA运用“《女歌手计划》系列”的系统带来的全新作品，它很好地回应了玩家的期待。虽然游戏内还是存在一些不足，但是瑕不掩瑜。并且由于非里难度下不会GAME OVER，对于新手而言比较友好，任何人都能愉快的享受整个游戏过程。因此就让我们随着萌妹子们的演出，一起“HIGH”起来吧！

文 KUNIO 编 苍穹 美编 咕噜



SID MEIER'S シヴィライゼーション REVOLUTION 2+

SLG	模拟・策略	
PSV	文明帝国 革新2 加强版 Sid Meier's Civilization Revolution 2 Plus	
2K Games	港版	2015年12月3日
无对应周边	1人	310港币

本作是2K Games于2014年7月在手机平台推出的《文明帝国 革新2》的PSV加强移植版，继承了“《文明帝国》系列”的核心元素与直观的操作方式，全新的3D呈现方式、丰富的玩法以及专属PSV的额外新内容，都令本作显得诚意满满。港版包含中、日、英、韩4国语言，没有体验过前作的玩家可以借此机会尝试一下。

基础篇

在《文明帝国 革新2加强版》的世界中，玩家身处另一个次元的地球，要操作不同国家的诸位领袖，领导一支文明从人类刚崛起的时刻迈向现代纪元，与众多历史上强悍的领袖对抗，并且发动战争、进行外交、发展新科技，打造世上最强大的帝国，最终成为终极霸主。

游戏难度

游戏总共有5个难度，难度从低到高分别为：酋长、军阀、国王、皇帝、神祇。不同的难度下己方士兵的战斗加成以及其他势力的进攻欲望、科学发展也不尽相同。

操作方法

本作为玩家准备了两套操作方式，分别为按键操作以及直接点击屏幕进行操作。两套操作方法可以同时使用，善加利用可以使游戏体验更加得心应手。

按键控制

按键	作用
方向键←/→	切换操作单位
方向键↓	显示当前任务进度
左/右摇杆	移动光标
△	显示地形情报
□	显示科技及建筑详细情报
×	跳过当前单位/单位待机一回合
○	确定/（长按）立即完成当前建造
L	科技树
R	城池管理
L+R	国家直接跳过本回合
START	选项菜单
SELECT	资讯菜单/切换城池的贸易重点

指令按钮

图例	名称	说明
	整合军团	将两个相同的作战单位整合成一个军团，提高整体战斗力
	单位恢复	回复受伤单位一点生命值
	单位晋升	晋升单位，获得新的特殊能力
	待机	使非战斗单位跳过本回合
	防守	使作战单位进入防守态势，除非主动选取，否则不会参与到之后的单位控制中
	防守城池	将作战单位部署到城池中，用以防守
	发动洲际弹道导弹	对地方城池发射洲际弹道导弹
	发动伟人效果	发动选中伟人的伟人效果
	修建城池	控制移民在该地区创建一座城池
	进入城池	控制移民进入该城池，用以支援建设
	科技树	打开科技树界面
	城池管理	打开城池管理界面

标题菜单



标号	名称	说明
❶	继续	继续之前中断的游戏
❷	开始新游戏	开始新的游戏
❸	载入游戏	载入存档
❹	其他	显示下载完毕的追加情景剧本
❺	音效	开关游戏音效
❻	背景音乐	开关游戏背景音乐
❼	制作名单	显示游戏制作名单
❽	文明百科	显示游戏百科
❾	奖章 & 奖杯	显示游戏中奖章与奖杯的进度以及解锁情况

开始新游戏后有以下 4 种模式可供玩家选择。

随机地图：选择一个势力，在所有要素全部随机生成的地图里开始游戏。本作中的所有奖杯只有在此模式下才能解锁。

开始情景：选择一个情景，在特定条件下生成的地图中开始游戏。

情景产生器：通过自定义设置游戏中诸如资源、起始年代、初始科学水平等等要素，生成地图后开始游戏。

教学：进入教学模式以了解游戏的基本操作。

游戏机制

本作中发展科技、生产单位、奇观以及建筑物生产所需的回合数遵循如下公式计算，即：所需生产力（科技点数）/ 当前城市生产力（国家科技点数）= 完成总回合数。最终计算结果向上取整。在当前项目尚未研究完成前，可以随时更换研究项目，并且不会将已经过的回合数清零。利用这点玩家可以更加灵活地选取当前所需的项目，以应对瞬息变换的局势。

获胜方法

作为一款以国家之间竞争为卖点的模拟策略类游戏，本作设置了五种获胜方式。相比打来打去的单一玩法，利用不同的手段令自己的国家在比拼中脱颖而出同样可以取胜。这使得本作乐趣十足，游戏性也更加丰富。



科技胜利：非常有意思的获胜方式，国家在完成“宇宙航天”的研究，并建造奇观“阿波罗计划”后，分别在城池中建立“太空船燃料”、“太空船推进舱”、“太空船生命维持”以及“太空船居住区”这四种建筑，生产零部件用于组合宇宙空间站来寻找半人马座阿尔法星系。率先到达目的地的国家获胜。

支配胜利：最直来直往的获胜方式，玩家利用一切可用之力将其他国家的城池逐一占领，最终将所有国家的首都全部占领后即可获胜。

经济胜利：非常考验玩家大局观的获胜方式，在国家发展过程中，使本国势力经历 8 个经济里程碑，将国家的黄金储备到至少 20000 个单位，而后率先完成奇观“世界银行”的国家即可获胜。

文化胜利：最为和平的一种胜利方式，在不断积累文化点数的过程中，利用文化优势压制对手，使其归顺到己方势力，吸引历史上赫赫有名的各位伟人落户本国，并且兴建各种各样的奇观。在拥有至少 20 个伟人或奇观之后，率先完成奇观“联合国”的国家即可获胜。

得分胜利：如果游戏年代进行到 2100 年都没有达成以上四种获胜方法的其中一种的话，游戏就会强制结束，并进入结算画面。计算每个国家在科技，文化，经济以及占领首都的进度。最后进度最高的一方势力获得最后的胜利。

界面介绍

游戏主界面



标号	说明
1	城池
2	城池势力范围
3	单位指令
4	科技树
5	城池管理
6	当前年份
7	黄金每回合产量 / 总储备
8	当前研究科技进度
9	国家总科技点数
10	当前任务剩余回合数
11	本回合剩余可操作单位

城池管理界面



编号	说明
1	显示当前城池的各项资源的生产能力和当前生产单位的进度
2	当前城池的名称
3	显示当前城池的工人生产力
4	用于切换该座城池的产能侧重
5	显示当前城池国土范围内资源的开采情况
6	显示当前城池可生产的单位、建筑以及奇观

资讯界面

名称	说明
城市报导	显示己方势力所有城池的资源信息与建造物的建造进度
文明百科	进入文明百科，查看游戏术语
外交画面	进入外交画面，与已接触的势力进行外交活动
如何获得胜利	查看游戏的获胜方法
太空计划	在拥有宇宙空间站后解锁该选项，用于进入宇宙飞船信息界面
更换政体	在已掌握的政体当中更换当前使用的政体

发展篇

作为游戏中贯穿全篇的重要元素，势力的发展可以分为建设与探索两方面。建设指的是对己方城池以及科技的建设与研究，探索指的是派遣单位搜寻并占领地图上隐藏在迷雾中的遗迹、资源等要素。建设与探索彼此独立，但又相辅相成，想要把己方势力发展壮大，就必须要增强对两者的重视。

建设

资源设定

本作共设定了黄金、科技、文化、食物、生产力、人口以及贸易 7 种资源，每种资源分别对应了不同的发展要素，玩家可以在城池管理页面中选择不同的发展侧重，学会合理运用这些资源是本作的必修课程。

图标	名称	说明
	黄金	影响经济胜利路线的指标，花费黄金可以加快项目的制造进度
	科技	影响国家科技的研究进度，科技点数越高科技树发展越快
	文化	影响相应城池的国土范围，高文化城池的人民会变得开化、增加资源产量，并且会提高该城池出现伟人的几率
	食物	影响相应城池的人口增长，在有食物资源供给下，该城池会依照食物资源的多少，在若干回合后增加人口数量，若城池食物供给为零，则暂停人口增长
	人口	影响国土范围内资源的利用情况，当国家人口不足时无法生产移民
	生产力	影响单位、奇观以及建筑物生产所需的回合数
	贸易	依照玩家选择可以产生科技点数或者黄金，但同一时间只能产生一种资源

道路

常言道“要致富，多盖房子多修路”（笑），在《文明帝国》的世界中也是如此。当我方拥有两座以上的城池后，就可以在建设画面



中选择需要建造道路的城池，建造成本视两座城池间的距离而定。道路建造完成后，单位在两座城池间的移动将不消耗移动力。如果希望单位在城池间进行快速支援，请尽快为所有城池修建好道路。

政体

本作中总共设定了 6 种政体，每种政体各有侧重，以自己期望的胜利形式为基础。结合国家与领袖在不同时期选择不同的政体，才能发挥政体的最大效力。

政体	说明
共产主义	共产主义制度可以使玩家获得生产力的增加，但神殿与大教堂无法继续为城市提供文化加成
民主政体	民主主义制度可以使玩家获得贸易上的增加，但除自卫之外，无法主动发动战争
独裁统治	独裁统治制度无法令玩家获得任何资源的增加，但在使用核武器后不会受到文化点数惩罚
原教旨主义	原教旨主义制度可以令所有地面单位获得 +1 的攻击加成，但图书馆与大学无法继续为城市提供科技加成
君主政体	君主政体可以令玩家首都的宫殿文化产出加倍
共和政体	共和政体可以令玩家减少生产移民时的人口消耗从 2 点变为 1 点

科技

科技分为四大类，每种科技完成后都会解锁对应的要素，第一个完成该项科技研究的势力更能获得特殊奖励。可以说科技的先进与否是标示国家实力的重要标杆，直接决定了己方资源储备的多少以及作战单位的强弱。



文化类

名称	需要科技	说明
制陶	无	完成后可以开发葡萄酒资源、扩大城池规模，并且解锁奇观“巴比伦空中花园”与建筑物“粮仓”
祭祀仪式	制陶	完成后可以开发熏香资源、提升城池文化点数产出，并且解锁奇观“大金字塔”
灌溉	制陶、石工术	完成后可以开发小麦资源。若第一个完成该科技，则所有城池人口 +1
君主政体	法典、书写、祭祀仪式	完成后可以开发染料资源、首都宫殿的文化产出加倍，并且解锁奇观“姬路城”。若第一个完成该科技，则获得一位伟人
宗教	祭祀仪式、君主政体	完成后可以使用原教旨主义政体，并且解锁建筑“大教堂”。若第一个完成该科技，则所有城池获得文化点数的加成
印刷	大学、宗教	完成后提升玩家获得伟人“约翰尼斯·古腾堡”的机会。若第一个完成该科技，则所有城池获得文化点数的加成
大众传媒	印刷、公司制	完成后提高文化压制几率，并解锁奇观“好莱坞”。若第一个完成该科技，则所有城池人口 +1

科学类

名称	需要科技	说明
字母表	无	完成后提升科学点数的产出，并解锁建筑“图书馆”与奇观“特尔斐神谕所”
书写	字母表	完成后可以生产“间谍”，并解锁奇观“亚历山大大图书馆”。若第一个完成该科技，则免费获得一名间谍
识字	字母表、书写	完成后可以开发丝绸资源，并解锁建筑“法庭”与奇观“莎士比亚剧院”。若第一个完成该科技，则所有城池获得科学点数加成
大学	识字、数学、民主政体	完成后解锁建筑“大学”与奇观“牛津大学”。若第一个完成该科技，则所有城池获得科学点数加成
电学	冶金学、工程学、蒸汽机	完成后可以生产“潜艇”。若第一个完成该科技，则免费获得一艘潜艇
原子理论	大学、发明、电学	完成后解锁奇观“曼哈顿计划”。若第一个完成该科技，所有城池获得科学点数加成
电子学	电学、公司制	完成后提升玩家获得伟人“伽利尔摩·马可尼”的机会。若第一个完成该科技，则所有城池获得科学点数加成
核能	原子理论、大规模生产	完成后可以开发铀资源。若第一个完成该科技，则所有城池获得生产力加成
宇宙航天	先进航空、电子学、核能	完成后解锁奇观“阿波罗计划”以及建造太空空间站的所有部件。若第一个完成该科技，则可以清除地图上所有的战争迷雾

支配类		
名称	需要科技	说明
青铜器	无	完成后可以开发鱼群资源，并解锁作战单位“弓箭手”、建筑“兵营”以及奇观“罗德岛巨像”。若第一个完成该科技，则免费获得一名弓箭手
骑术	无	完成后可以开发牛类资源，并解锁作战单位“骑兵”。若第一个完成该科技，则免费获得一名骑兵
铁器	青铜器	完成后可以开发铁资源，并解锁作战单位“军团”。若第一个完成该科技，则免费获得一名军团
石工术	制陶	完成后解锁建筑“城墙”与奇观“万里长城”。若第一个完成该科技，则其中一座城池免费获得城墙
建造术	石工术、铁器	完成后可以开发橡木资源，并解锁建筑“工坊”。若第一个完成该科技，则其中一座城池免费获得工坊
法典	书写、字母表	完成后可以开发家畜资源，并解锁建筑“贸易站”以及政体“共和政体”。若第一个完成该科技，则其中一座城池免费获得贸易站
数学	书写、石工术	完成后可以生产“投石车”。若第一个完成该科技，则免费获得一台投石车
民主政体	识字、法典	完成后可以生产“长矛兵”，并解锁奇观“大宪章”。若第一个完成该科技，则免费获得一名长矛兵
工程学	建造术、数学	完成后解锁建筑“引水渠”。若第一个完成该科技，则所有城池获得生产力加成
航海	书写、数学	完成后可以开采鲸鱼资源，并解锁作战单位“大帆船”、建筑“港口”以及奇观“东印度公司”。若第一个完成该科技，则免费获得一艘大帆船
封建制度	骑术、君主政体	完成后可以开采猎物资源，并解锁作战单位“骑士”。若第一个完成该科技，则免费获得一名骑士
发明	识字、工程学	完成后解锁奇观“达芬奇工作室”。若第一个完成该科技，则免费获得一位伟人
火药	发明、封建制度	完成后可以生产“火枪兵”。若第一个完成该科技，则免费获得一名火枪兵
冶金学	工程学、铁器、大学	完成后可以生产“加农炮”。若第一个完成该科技，则免费获得一门加农炮
蒸汽机	铁器、发明、工程学	完成后可以开采煤炭资源，并解锁作战单位“巡洋舰”。若第一个完成该科技，则免费获得一艘巡洋舰
内燃机	蒸汽机、火药、冶金学	完成后可以开采石油资源，并解锁作战单位“坦克”。若第一个完成该科技，则免费获得一辆坦克
工业化	蒸汽机、银行业	完成后解锁建筑“工厂”。若第一个完成该科技，则每座城池获得黄金产量加成
铁路	蒸汽机	完成后可以开采铁矿。若第一个完成该科技，则每座城池获得生产力加成
钢铁	冶金学、蒸汽机	完成后可以生产“战舰”。若第一个完成该科技，则免费获得一艘战舰
共产主义	工业化、大学	完成后解锁政体“共产主义”。若第一个完成该科技，则工厂的造价降低
航空	内燃机、冶金学、发明	完成后解锁“战斗机”。若第一个完成该科技，则免费获得一架战斗机
大规模生产	铁路、工业化	完成后可以开采铝矿资源，并解锁作战单位“现代步兵”。若第一个完成该科技，则免费获得一名现代步兵
公司制	银行业、工业化	完成后解锁奇观“军工复合体”。若第一个完成该科技，则增加所有城池的黄金产量
汽车	内燃机；钢铁	完成后可以开采橡胶资源，并解锁作战单位“火炮”。若第一个完成该科技，则免费获得一门火炮
先进航空	航空、工业化	完成后可以生产“轰炸机”。若第一个完成该科技，则免费获得一架轰炸机
现代医学	大规模生产、宗教	完成后解锁奇观“红十字会”。若第一个完成该科技，则所有城池人口 +1
镭射光	原子理论、电子学、先进航空	完成后可以生产“喷射战斗机”与“隐形轰炸机”。若第一个完成该科技，则免费获得一架喷射战斗机
资讯科技	工业化、电子学	完成后解锁奇观“矽谷”。若第一个完成该科技，则每座城池科学点数 +1
全球化	大众传媒、网络化	完成后可以生产“巨型油轮”。若第一个完成该科技，则免费获得一艘巨型油轮
超导体	大规模生产、宇宙航天	完成后解锁建筑“SDI”。若第一个完成该科技，则其中一座城池免费获得星球大战计划
现代战争	网络化、核能	完成后解锁作战单位“特种部队”与“航空母舰”，并且解锁建筑“核电厂”。若第一个完成该科技，则免费获得一名特种部队
人工智能	现代科学、网络化	完成后可生产“无人机”。若第一个完成该科技，则免费获得一架无人机
未来科技	超导体、全球化、先进航空	第一次完成该科技后所有城池生产力 +1；第二次完成所有食物区域产量 +1；第三次完成贸易区域产量 +1，之后按此顺序循环

经济类		
名称	需要科技	说明
货币制度	青铜器、法典	完成后可以开发黄金资源，并解锁单位“商队”、建筑“贸易站”以及奇观“特鲁瓦展览会”。若第一个完成该科技，则免费获得一座市场以及一支商队
银行业	货币制度、法典、识字	完成后解锁建筑“银行”。若第一个完成该科技，则会获得黄金
网络化	电子学、公司制	完成后解锁奇观“网际网络”与“高速宽频”。若第一个完成该科技，则大学的建造费用降低
城市基础建设	大规模生产、大众传媒	完成后解锁建筑“回收中心”与“体育场”。若第一个完成该科技，则所有城市生产力 +1
社会保险	共产主义、城市基础建设	完成后解锁奇观“全民医疗”。若第一个完成该科技，则所有城池人口 +1

建筑&奇观

城池的发展依托于建筑以及奇观的建设，城池拥有的建筑与奇观越多，所能产出与利用的资源总量也就越多。

“建筑”相对基础，建成后所发动的效果只对所在的城池有效，不同的城池可以建造相同的建筑物。“奇观”属于特殊的建筑物，建造时需消耗大量的生产力，建成后将获得诸多对己方有利的效果，某些奇观甚至是游戏获胜的关键。



建筑

名称	所需生产力	说明
宫殿	200	自动建设于己方势力的首都中，并为该城池提供文化加成
兵营	40	使该城池生产的作战单位自动晋升为老兵
粮仓	40	将势力范围内平原地区提供的食物提升 2 点
神庙	40	为该城池中每位市民提供 1 点文化
市场	60	使该城池中贸易的黄金产出加倍
图书馆	40	使该城池的贸易和科学产出加倍
工坊	60	提升该城池势力范围内丘陵的资源产出量。若没有丘陵则无法建设
城墙	100	为驻守该城池的防御单位提供大量防御加成。并且无法遭到文化压制
引水渠	120	为该城池增加 50% 的城市增长
银行	120	银行将取代市场，同时将黄金产量提高为 4 倍
大教堂	160	大教堂将取代神庙，同时为城池内的所有市民提供 2 点文化
大学	160	大学将取代图书馆，同时将科学产量提高为 4 倍
海港	100	为势力范围内拥有海洋地形的城池提供 1 点的食物加成。若没有海洋则无法建设
法院	80	扩大该城池的势力范围
铁矿	80	将该城池势力范围内山脉提供的生产力提高 5 倍。若没有山脉则无法建设
工厂	200	将该城池的生产力提高一倍
贸易站	60	提高该城池势力范围内荒漠产出的贸易数量。若没有荒漠则无法建设
SDI	200	可以拦截以该城池为目标的洲际弹道导弹
核电厂	300	可以提高城市的生产力，但相对的会降低人口数量
镭射光防御	250	可以增强部署在城池中的远程单位的攻击火力
回收中心	150	根据城池的生产力将获得额外的黄金产量。并且当损失单位后会获得生产力的提升
体育场	350	根据定居在城池的伟人数量提升城池人口
社区建设	150	根据人口增长提升相应的文化产量。但需要支付一定数量的黄金
太空船燃料	80	建造用于探索“半人马座阿尔法星系”的太空空间站所必须的四个模块之一
太空船推进舱	200	建造用于探索“半人马座阿尔法星系”的太空空间站所必须的四个模块之一
太空船生命维持	120	建造用于探索“半人马座阿尔法星系”的太空空间站所必须的四个模块之一
太空船居住区	400	建造用于探索“半人马座阿尔法星系”的太空空间站所必须的四个模块之一

奇观

名称	所需生产力	说明
大金字塔	150	解锁所有政体
万里长城	150	使所有敌对势力缔结和平
巴比伦空中花园	100	提高该城池 50% 的人口
巨石阵	50	提升 50% 的神殿效果，并且增加伟人在该城池的出现几率
罗德岛巨像	100	使该城池的贸易产出加倍
特尔斐神谕所	125	在作战单位进入战斗之前得知战斗的胜负，并获得一次取消战斗的机会
亚历山大大图书馆	150	使我方势力获得一个被其他至少两个文明所发现的任一科技
东印度公司	200	提高 1 点势力范围内海洋区域提供的贸易产值
牛津大学	150	立刻获得一项尚未研究的高级科技
莎士比亚剧院	150	使该城池的文化产出加倍
姬路城	150	使所有作战单位的攻击力提高 1 点
达芬奇工作室	200	可以将所有过时的作战单位升级成更先进的作战单位
大宪章	150	使所有的法院可以产出文化资源
特鲁瓦展览会	250	使所有城池的黄金产量加倍
军工复合体	500	降低所有单位在建设时的生产力消耗
世界银行	500	当累计 20000 单位的黄金时解锁该奇观，建成后获得经济胜利
联合国	500	当累计伟人与奇观的数量超过 20 时解锁该奇观，建成后获得经济胜利

名称	所需生产力	说明
好莱坞	600	增加我方文化压制的几率，并且无视建筑“城墙”的效果
网际网络	750	使所有城池的黄金产量加倍
阿波罗计划	750	解锁所有未研究的科技
曼哈顿计划	750	可以在城市获得并使用洲际弹道导弹
苏格兰场	50	使敌方间谍无法绑架我方伟人
亚历山大灯塔	75	使桨帆船可以驶入深海
比萨斜塔	50	提高对其他势力商队的税收
SETI	50	提高探索“半人马座阿尔法星系”的速度
泰姬玛哈陵	200	使己方所有建筑物可以产出少量文化点数
自由女神像	350	为所有城市增加 2 个额外人口
悉尼歌剧院	500	定居在己方城池中的大艺术家 / 思想家提供的文化加成加倍
图拉真柱	150	所有整合为军团的作战单位攻击强度增加 1 点
桑科雷大学	200	使己方所有已开发的荒漠地形提供的贸易增加 1 点
埃菲尔铁塔	50	使己方所有建筑都可以产出少量的科学点数
耶稣巨像	400	使己方所有拥有大教堂的城池可以免受文化压制
罗马竞技场	100	可以提升作战单位晋升速度
红十字会	800	使该城池生产的所有步兵单位自动获得医疗晋升
矽谷	900	使我方每一座城池势力范围内所开采的生产力资源获得提高，并且当城池的贸易重点为科学时，增加科技点数的产量
全民医疗	1000	消耗一定的黄金储备，使己方每座城池依据人口基础加速人口增长。并且使神庙与大教堂在共产主义政体下恢复运作
高速宽频	1200	依照己方城市建筑的发展，加快科学点数的产出。同时根据城市大小，加速文化增长

发展任务

在每一个时代，己方的内务顾问都会让玩家在四个目标中选择一个作为当前时代的发展任务。领取任务后，玩家会有 30 个回合用来完成所选的任务，任务完成后会获得相应的奖励，不过失败也不会受到惩罚。



探索

野蛮人

大陆中有许多尚未开化的野蛮部族，有友好的部族，也有敌对的部族。在进攻或造访后，可以获得相应奖励。

关系	奖励
敌对	黄金、骑兵、桨帆船、其他地区位置信息（邻国、其他部落以及文物）
友好	科技、移民、黄金、其他地区位置信息（邻国、其他部落以及文物）



地形

不同的地形可以产出的资源也不尽相同，挑选一个资源丰富、贸易通畅的区域落户自己的城池，对游戏的进程是非常有帮助的。

名称	说明
荒漠	提供 1 点贸易，建造贸易站可以提升贸易产量
森林	提供2点生产力，将地面部队部署在森林地形之上，可以获得战斗加成
草原	提供 2 点食物，对在该地形上移动的单位没有限制
丘陵	提供 1 点生产力，建造工坊提升生产力产量，将部队部署于丘陵地形之上可以获得战斗加成
冰帽	用于标明地图边界的地形，在该地形上无法建造任何城市，并且单位也无法通过
山脉	提供 1 点生产力，该地形只允许飞行单位通行
平原	提供 1 点食物，建造粮仓后可以提升食物产量
海洋	提供 2 点贸易，建造港口后还可以同时提供食物

特殊资源

在地图上会发现许多特殊资源，随着科学研究的不断深入，能逐渐解锁这些特殊资源，当这些资源处在玩家的国土范围之内就可以进行开采，从而产生比普通地形更多的资源产量。



名称	所需科技	说明
铝	大规模生产	当“大规模生产”科技完成后，利用铝矿资源可以为该城池提供生产力加成
家畜	法典	当“法典”科技完成后，利用家畜资源可以为该城池可以提供食物加成
煤炭	蒸汽机	当“蒸汽机”科技完成后，利用煤炭资源可以为该城池提供人口加成
宝石	无	利用宝石资源可以提高该城池每回合的黄金收入
染料	君主政体	染料资源本身可以提供贸易加成，当“君主政体”科技完成后，利用染料资源可以获得更高的贸易加成
鱼	青铜器	鱼群资源可以提高附近城池的人口发展速度，当“青铜器”科技完成后，利用鱼群资源可以为该城池提供食物加成
猎物	封建制度	猎物资源可以提高附近城池的人口发展速度，当“封建制度”科技完成后，利用猎物资源可以为该城池提供食物加成
熏香	祭祀仪式	熏香资源本身可以提供文化加成，当“祭祀仪式”科技完成后，利用熏香资源可以获得更高的文化加成
铁	铁器	当“铁器”科技完成后，利用铁矿资源可以为该城池提供生产力加成
大理石	石工术	大理石资源本身可以提供生产力加成，当“石工术”科技完成后，利用大理石资源可以获得更高的生产力加成
黄金	货币制度	当“货币制度”科技完成后，利用金矿资源可以提高该城池每回合的黄金收入
橡木	建造术	橡木本身可以提供生产力加成，当“建造术”科技完成后，利用橡木资源可以获得更高的生产力加成
石油	内燃机	当“内燃机”科技完成后，利用石油资源可以为该城池提供生产力加成
牛	骑术	当“骑术”科技完成后，利用牛类资源可以为该城池提供生产力加成
橡胶	汽车	当“汽车”科技完成后，利用橡胶资源可以为该城池提供生产力加成
硫磺	火药	当“火药”科技完成后，利用硫磺资源可以为该城池提供生产力加成
丝绸	识字	当“识字”科技完成后，利用丝绸资源可以为该城池提供文化加成
香料	无	将城池建造在香料资源附近就可以为该城池获得贸易加成
铀	核能	铀矿资源本身可以提供生产力加成，当“核能”科技完成后，利用铀矿资源可以获得更高的生产力加成
鲸鱼	航海	当“航海”科技完成后，利用鲸鱼资源可以令该城池获得食物加成
小麦	灌溉	当“灌溉”科技完成后，利用小麦资源可以令该城池获得食物加成
葡萄酒	制陶	葡萄酒资源本身可以提供贸易点数，当“制陶”科技完成后，利用葡萄酒资源可以获得更多的贸易加成

文物

在地图被迷雾笼罩的某些地方，隐藏着许多代表人类历史璀璨文明的文物，使用地面单位占领后，可以发动许多对己方有利的特殊效果。



名称	说明
吴哥窟	吴哥窟标志着高棉文明的顶峰，并且是有史以来最宏伟的宗教和政治建筑之一。当发现吴哥窟后可以立即在己方的某座城池建造一处奇观
消失的亚特兰蒂斯城	神秘的失落大陆亚特兰蒂斯，一直以其富饶和田园般的生活出现在传说当中。当发现亚特兰蒂斯城之后，会立即完成多项科技的研究
约柜	传说最初的十诫由上帝向摩西口述，并被放置在后世称为约柜的箱子里。当发现约柜后，可以令所有城池立即建造一座神庙，已有神庙的城池自动升级为大教堂
圣殿骑士团	圣殿骑士团是一个军事及宗教组织，致力于保卫朝圣者的安全，并攻击来袭的异教徒。当发现圣殿骑士团后，可以立即获得一支高于目前本国科技力的作战单位

名称	说明
孔子书院	作为中国最为杰出的思想家，孔子的理念与教诲影响了诸多伟大的思想家以及教育家。当发现孔子书院之后，可以立即获得大量的伟人
黄金七城	新大陆的财富之歌诱使冒险者和野心家远渡大西洋而来，黄金七城就是其中的一个传说。当发现黄金七城后，会令己方立刻获得大量黄金
巴别塔	直冲天际的巴别塔被认为是古代巴比伦最了不起的建筑成就。当发现巴别塔后，可以立刻探清其他势力所在的位置
卡美洛宫	卡美洛宫是亚瑟王及其麾下著名的圆桌骑士所居住的传奇城堡，它象征了亚瑟王及其骑士的众多美德。当发现卡美洛宫后可以立即将己方所有骑兵晋升为骑士
兵马俑	秦始皇，历史上第一个统一中国的皇帝，死后陵墓中环绕着兵马俑，保卫着他们的君主可以在地下继续他的统治。当发现兵马俑后，己方所有的单位将获得侦查提升
狮身人面像	狮身人面像是一件卓越的艺术品，即便是在岁月中反复被黄沙掩埋，仍然能让今世的我们对其精湛的工艺赞叹不已。当发现狮身人面像后，无论是否完成研究，己方可以在所有政体当中选择一个政体作为当前政体
法老的方尖碑	方尖碑是古埃及崇拜太阳的纪念碑，也是除金字塔以外，古埃及文明最富有特色的象征。当发现法老的方尖碑时，可以立即获得一项高级科技
特斯拉死光	著名的鬼才物理学家尼古拉·特斯拉发明的超级武器，可以一举摧毁所有军队，结束战争。当发现特斯拉死光时，可以立刻结束所有战争，使敌对势力回归和平

外交篇

初次接触

在己方单位靠近其他势力的领土或者作战单位时，自动开启与他国的外交联系。玩家可以通过对话选择对该国的态度，并决定两国关系为和平还是交战。

和平外交

在两国和平的情况下，外交国家会向我方提议用尚未解锁的科技换取已经解锁的高等级科技。鉴于大部分情况都是赔本的买卖，除非是特别需要的科技，一般都不建议答应对方的要求。

过激外交

随着己方的不断壮大，总会有一些其他势力按捺不住，和玩家撕破脸皮强夺黄金或者科技，以换取数回合与玩家势力的和平关系。玩家可以根据自身的发展情况，选择与之一战还是委曲求全。



交易

通过外交，玩家可以与其他势力进行交易，可以将本国的科技依照等级的高低，明码标价出售给其他势力。同样也可以用黄金交换其他势力的科技。





军事篇

战斗控制

按方向键的←/→键选择单位后，利用左摇杆控制光标，并将光标移动到前进的目的地之后确认，该单位就会依据自身移动力朝选定方向前进。当目标为敌方势力的作战单位时，我方单位就会在到达目的地之后进入战斗。根据双方的攻防属性以及增益状态决定战斗的最后胜利者。



晋升

同一个作战单位在经历三次与低等级单位作并战胜利，或者一次与高等级单位作战并胜利后，会获得晋升。初次晋升的单位会从新兵晋升为老兵。之后再次晋升就可以在两个特殊技能当中选择一个用于强化部队。



名称	说明
闪击战	拥有闪击战晋升可以令单位在进行攻击后，可还能进行额外的移动
工程师	拥有工程师晋升的单位可以在防守城池时获得 100% 的战斗加成
游击	拥有游击晋升的单位可以在本土进行作战时获得 50% 的战斗加成
渗透活动	拥有渗透活动晋升的单位可以在攻打地方城池时或得 100% 的战斗加成
统御力	拥有统御力晋升的单位当与己方单位处在同一格的时候获得 100% 的防御加成
忠诚	拥有忠诚晋升的单位当处在本国领土范围内的时候，获得 50% 的防御加成
行军	拥有行军晋升的单位可以获得额外的 1 点移动力
侦查	拥有侦查晋升的单位可以增加自身视野并且能在攻城战开战之前发现城中驻守的单位

军团化

将两个相同兵种在同一单元格内停留数回合后，可以将两个单位进行军团化合并为一个更加强力的单位。如果单位已经无法满足当前时代的作战需要，将其军团化作为炮灰进行冲锋也不失为一个物尽其用的好方法。



兵种

在游戏中，攻击力、防御力、移动力三种属性决定了兵种的强弱。这三种属性分别影响单位对敌方的进攻能力、单位受到敌方攻击时的防守能力、以及单位每回合可以移动的格数。针对兵种的属性去安排相应的职责，方能令其发挥最大的效果。



陆军

各国势力的主要作战单位，可以占领建筑物，但无法穿越海洋与山脉地形。

名称	攻击力	防御力	移动力	所需生产力	说明
移民	0	0	2	20	可以建立新的城池或者用于支援其他城池，城池人口必须高于 2 点才能建造
战士	1	1	1	10	最基础的作战单位，不建议大量生产
民兵	0	1	1	0	随桨帆船与大帆船同时成产完成，可以作为应急的守城单位
军团	2	1	1	10	战士的升级兵种，同样不建议大量生产
骑兵	2	1	2	20	游戏初期优秀的探索单位，可以尽快地占领周围的蛮族以及文物。俄罗斯独有的哥萨克骑兵，特殊加成为攻击力 +1；印度独有的战象，特殊加成为防御力 +1
骑士	4	2	2	25	游戏中前期能力十分优秀的作战单位，骑兵的升级兵种。罗马独有的甲胄骑兵，特殊加成为防御力 +1
坦克	10	6	3	50	绝对的主力作战单位，能否快速地批量生产，成为决定战局的关键。德国独有的德国坦克，特殊加成为移动力 +1

名称	攻击力	防御力	移动力	所需生产力	说明
轻型装甲车	10	4	4	40	相较坦克更为轻巧的另一种方案，轻型装甲车牺牲了防御力，转而提高了自身的移动速度，但相比同门的坦克，轻型装甲车在游戏中实用性方面还是稍显逊色
弓箭手	1	2	1	10	游戏初期非常实用的防御单位，适当生产用于守城，可以使国家更加安稳地研究科技与发展城池。英国独有的射手，特殊加成为防御力 +1
长矛兵	1	3	1	15	性能优秀的防御单位，弓箭手的升级兵种。可以适当生产用于守城
火枪兵	3	5	1	20	非常实用的防御单位，长矛兵的升级兵种。凭借防御力在中前期的性能显得十分优秀
现代步兵	4	8	1	30	游戏的中坚力量，火枪兵的升级兵种。组织两三支现代步兵部队作为守城部队，可以在很大一段时间里安心发展
特种部队	8	4	1	50	游戏中攻击力最强的步兵单位，现代步兵的升级兵种，但由于解锁科技过于靠后、生产力消耗与坦克相当，并且属性与坦克相比相差甚多，所以并不推荐使用
投石车	4	1	1	20	游戏初期的攻城单位，批量生产可以尽快地以支配胜利结束游戏。朝鲜独有的火箭车，特殊加成为攻击力 +2
加农炮	6	2	1	30	在游戏的中期拥有绝对的破坏力，是投石车的升级兵种。法国独有的法国加农炮，特殊加成为攻击力 +2
火炮	16	2	2	50	拥有着游戏中陆地单位最强大的破坏力，是加农炮的升级兵种。尽早将火炮组织成火炮军团，这将对玩家的攻城掠地起到非常大的积极作用
洲际弹道导弹	0	0	40	0	完成“曼哈顿计划”后获得（详情请参看后文）
间谍	0	0	2	25	特殊地面单位，可以在不宣战的情况下进入其他国家进行谍报、破坏以及绑架伟人等活动。任何作战单位都可以捕获间谍
商队	0	0	3	30	特殊地面单位，商队可以与外国进行交易，从而获取黄金。黄金的获得量与商队行进距离有关

海军

以移动力见长的作战单位，主要用于守卫海岸线以及运输地面作战单位，可以对范围内的陆地作战进行火力支援。



名称	攻击力	防御力	移动力	火力支援	所需生产力	说明
桨帆船	1	1	2	0	30	最基础的海上单位，可以运输地面单位但无法驶入深海，初期可以生产一艘进行海域探索，不建议大量生产
大帆船	2	2	3	1	20	强大的海上单位，可以在运输部队的同时，支援范围以内的地面战斗。可以驶入深海，尽早生产 1 ~ 2 艘大帆船，对探索文物以及扩张领土都有非常大的帮助
巡洋舰	6	6	5	3	40	保卫国家领海安全的中坚力量，拥有不俗的攻防属性与移动力
战舰	12	18	4	6	80	海面上的最强战力，虽然牺牲了移动力，但换来的攻防加成使它成为名副其实的海洋霸主。日本独有的大和级战舰，特殊加成为攻击力 +3，防御力 –2
潜艇	12	2	2	0	25	高攻击力的海上单位，低劳动力消耗使得它可以快速组装完毕投入使用，但低防御低移动力使得玩家在将其投入使用之前需要仔细考虑一番
航空母舰	5	10	4	2	200	异色的海上单位，可以作为中转站将飞行单位停留于此补充燃料，配合飞行单位能进行一些特殊的作战
巨型油轮	0	0	5	0	180	特殊海上单位，巨型油轮可以抵达任意一座临海城池，并与其进行贸易，但要十分小心敌对势力中途进行攻击

空军

移动力与攻击力并存的作战单位，利用攻击力优势可以轻易摧毁敌方单位，无法占领建筑物，在离开城池后若干回合内必须返回，否则将会坠毁。



名称	攻击力	防御力	移动力	油箱续航回合	所需生产力	说明
战斗机	6	4	8	2	30	最基础的空中单位，轰炸机的克星，由于续航时间的限制，不适宜远距离作战
轰炸机	18	3	6	4	60	可以摧毁地面单位，在执行空袭任务时，需要留意敌方是否有战斗机。美国独有的 B-52 轰炸机，特殊加成为攻击力 +3
喷射战斗机	10	5	10	3	50	战斗机的升级兵种，凭借其优秀的能力，在城池中部署用来防范敌方轰炸机是非常不错的选择
隐型轰炸机	25	4	8	6	100	搭载可以压倒一切的火力的战略飞行器，在攻城战当中可以进行毁灭性打击，不过作为轰炸机，执行任务时一定要注意敌方的战斗机
无人机	3	2	5	4	20	特殊空中单位，自带侦查能力，可以在不宣战的情况下进入其他国家进行侦查或火力骚扰
运输机	0	6	11	6	120	特殊空中单位，可以运输四个单位的地面部队，并将其放置在除海面与山脉地形之外的任何地方，地面单位一旦随运输机移动，将自动获得渗透活动的晋升

洲际弹道导弹

完成“曼哈顿计划”的玩家可以获得惟一的一枚洲际弹道导弹，能够瞬间摧毁一座除首都之外的任何城池，并且让命中目标周围 8 格所有城池的人口减半。但我方使用过后，除了独裁统治之外，任何政体都会降低文化等级，缩小领土疆界。从长远角度来说，核打击的弊要大于利，所以不建议玩家使用。



领袖&伟人篇

领袖

本作中共设定了 17 个国家、24 位领袖，不同的国家拥有不同的效果，并且每位领袖在不同时期都可以令己方势力拥有不同的特殊加成。



领袖	所属国家	国家效果	领袖时代加成
亚历山大	希腊	游戏开始时可以利用法院	远古：民主政体知识；中古：增加伟人出现几率；工业：图书馆花费减半；现代：海洋区域食物 +1
凯撒	罗马	游戏开始时可以利用共和政体	远古：道路花费减半；中古：奇观花费减半；工业：增加伟人出现几率；现代：新的城市人口 +1
凯瑟琳	俄国	游戏开始时可以获得本地地图	远古：平原食物 +1；中古：新的防御型单位拥有“忠诚”能力；工业：火枪兵花费减半；现代：间谍花费减半
克利奥帕特拉	埃及	游戏开始时可以利用古代奇观	远古：来自荒漠的食物与贸易 +1；中古：获得“灌溉”知识；工业：火枪兵移动力 +1；现代：商队黄金贸易获得的税收 +50%
伊丽莎白一世	英国	游戏开始时可以利用君主政体	远古：射手防御力 +1；中古：海上战斗 +1；工业：丘陵生产力 +1；现代：海军支援加倍
俾斯麦	德国	游戏开始时经营单位可以自动升级	远古：战士单位完成训练即是老兵；中古：森林地区生产力 +1；工业：兵营生产力花费减半；现代：黄金储量每回合产生 2% 的利息
甘地	印度	游戏开始时即可使用所有特殊资源	远古：城市不受无政府政体影响；中古：免费获得宗教科技；工业：移民花费减半；现代：法院生产力花费减半
成吉思汗	蒙古	游戏开始可以从占领的城池获得 50% 贸易加成	远古：被占领的蛮族村落会转化为我方城池；中古：骑兵速度 +1；工业：山脉生产力 +1；现代：免费的共产主义科技

领袖	所属国家	国家效果	领袖时代加成
伊莎贝拉	西班牙	游戏开始时即可获得航海科技	远古：探索现金加倍；中古：海上战斗 +1；工业金币产量 +50%；现代：丘陵生产力 +1
林肯	美国	游戏开始时即可获得一个伟人	远古：黄金储量每回合产生 2% 的利息；中古：单位加速建造花费黄金减半；工业：平原食物 +1；现代：工厂 3 倍生产力
主席	中国	游戏开始时即可获得书写知识	远古：新的城市人口 +1；中古：免费获得识字科技；工业：图书馆花费减半；现代：城市不受无政府政体影响
蒙特祖玛	阿兹特克	游戏开始时拥有大量金币	远古：战斗胜利后单位获得治疗；中古：神庙 +3 科学；工业：道路花费减半；现代：黄金产量 +50%
拿破仑	法国	游戏开始即可利用大教堂	远古：获得陶艺知识；中古：道路花费减半；工业：加农炮攻击力 +2；现代：火枪兵移动力 +1
萨拉丁	阿拉伯	游戏开始即可获得宗教知识	远古：商队贸易税收 +50%；中古：免费获得数学科技；工业：骑兵 / 骑士攻击力 +1；现代：黄金储量每回合产生 2% 的利息
沙卡祖鲁	祖鲁	游戏开始即可获得强悍好斗的战斗优势	远古：战士移动力 +1；中古：城市人口增长加快；工业：金币产量 +50%；现代：火枪兵花费减半
织田信长	日本	游戏开始时即可获得祭祀仪式知识	远古：海洋区域食物 +1；中古：骑士攻击力 +1；工业：城市不受无政府政体影响；现代：新的防御型单位拥有“忠诚”能力
世宗	韩国	游戏开始时即可获得字母表知识	远古：神庙 +1 文化；中古：新的城市拥有围墙；工业：城市不受无政府政体影响；现代：新的进攻单位获得渗透晋升
温斯顿・丘吉尔	英国	游戏开始时可以利用君主政体	远古：射手攻击力 +1；中古：海军单位移动力 +1；工业：空中单位移动力 +1；现代：空中单位攻击力 +2
约翰・肯尼迪	美国	游戏开始时即可获得一个伟人	远古：获得民主政体知识；中古：海军单位移动力 +1；工业：海军单位防御力 +2；现代轰炸机攻击力 +2
列宁	俄国	游戏开始时可以获得本地地图	远古：平原生产力 +1；中古：训练完成的哥萨克骑兵即为老兵；工业：免费获得共产主义科技；现代：工厂 3 倍生产力
唐太宗	中国	游戏开始时即可获得书写知识	远古：获得君主政体知识；中古：新的城市人口 +1；工业：更多伟人；现代：新的防御型单位拥有“忠诚”能力
东乡平八郎	日本	游戏开始时即可获得祭祀仪式知识	远古：新的防御型单位拥有“忠诚”能力；中古：海洋区域食物 +1；工业：海军单位攻击力 +1；现代：海军单位移动力 +1
卑弥呼	日本	游戏开始时即可获得祭祀仪式知识	远古：获得君主政体知识；中古：商队贸易税收 +50%；工业：新的防御型单位拥有“忠诚”能力；现代：城市不受无政府政体影响

伟人

伟人属于特殊单位，无法于城池中生产，当城池的文化点数提高，会提高该城池伟人出现的几率。本作中总共收录了 46 位对人类历史有着杰出贡献的科学家、教育家、军事家等等。将他们部署在城池或立即发动能力都可以对己方势力产生很大的帮助。



伟人类别	说明
大军事家	当己方利用作战单位赢得胜利之后，大军事家有几率会出现在获胜的作战单位当中，且永久与该单位绑定，从而使得该单位以及处于同一格中的所有单位获得 50% 攻防属性加成
大科学家	当己方城池逐渐发展时，大科学家有几率出现在城池当中，玩家可以将其部署到别的城池。大科学家可以选择立即完成当前科技研究，或者定居在该城池中提供科学产量的加成
大人道主义者	当己方城池逐渐发展时，大人道主义者有几率会出现在城池当中，玩家可以将其部署到别的城池。大人道主义者可以选择立刻使己方所有城池增加 1 个人口，或者定居在该城池中使人口增长率提高 50%
大探险家 / 实业家	当己方城池逐渐发展时，大探险家 / 实业家有几率会出现在城池当中，玩家可以将其部署到别的城池。大探险家 / 实业家可以选择立刻获得 400 单位的黄金加成，或者定居在该城池中提供黄金的产量加成
大建筑师	当己方城池逐渐发展时，大建筑师有几率会出现在城池当中，玩家可以将其部署到别的城池。大建筑师可以选择立即完成当前进行的生产，或者定居在该城池减少建造新建筑所需的时间
大艺术家 / 思想家	当己方城池逐渐发展时，大艺术家 / 思想家会出现在城池当中，玩家可以将其部署到别的城池。大艺术家 / 思想家可以选择立刻将一座地方城池归为己有，或者定居在该城池中使文化产出量提高 50%
大领导者	当己方城池逐渐发展时，大领导者会出现在城池当中，玩家可以将其部署到别的城池。大领导者可以选择立即将所有的作战单位升级为老兵，或者定居在该城池使该城池生产的作战单位自动晋升为老兵

奖杯篇

本作的奖杯只能在随机模式下完成，那些打开情景模式准备刷奖杯的同学们，知道该干啥了吧（笑）？言归正传，本作的白金难度整体不算高，主要靠大量刷刷刷的奖杯充门面，除去某些奖杯，这些刷刷刷的只要打开随机模式选简单难度慢慢玩，白金只是迟早的问题。

种类	奖杯名称	取得条件
白金	革命家	解锁《文明帝国 革新 2 加强版》的所有奖杯
铜杯	是，船长	累积生产 100 名战士
铜杯	嗜血	与另一个文明开战
铜杯	人多力量大	组建你的第一支军队
铜杯	高贵野蛮人的末日	夷平 100 座野蛮人营地
铜杯	命令并征服	征服 100 座城市
铜杯	肆意洗劫城堡	获得一次支配胜利
铜杯	神风特攻	用一支 HP 只剩 1 的日本单位攻击并杀死敌对单位（官方解释有歧义，实际上用满血日本单位与敌人战斗至 1 点 HP 后获胜也是可以的）
铜杯	打地鼠	用你的间谍找出并杀死一名敌对间谍（可以生产间谍后故意被敌方俘虏，被俘虏的间谍有几率会变为敌方单位，然后派遣我方间谍将其击杀）
铜杯	立正！	生产你的第一个单位
铜杯	第一滴血	赢得你的第一次战斗
铜杯	胜利的意志	用一个单位赢得 20 场战斗
铜杯	入侵者	占领一座敌对城市
铜杯	权力的意志	占领另一个文明的首都
铜杯	间谍活动	用一名间谍渗透到一座敌对城市中去
铜杯	爆发	使用一颗核导弹
铜杯	处女航	生产你的第一艘航空母舰
铜杯	允许降落	在航空母舰上为你的第一架飞行单位加油
铜杯	天可汗	以唐太宗为领袖击败蒙古
铜杯	大跃进	加速 100 次
铜杯	万恶的根源	将一座城市的黄金产出发展到每回合 200 点
铜杯	安逸的工作	获得 1000000 点黄金
铜杯	积少成多	赢得一次经济胜利
铜杯	丝绸之路	用一支商队获得黄金
铜杯	全力以赴	与巨型油轮进行贸易来获得黄金
铜杯	科学狂人	完全解锁科技树（解锁奇观“阿波罗计划”即可）
铜杯	你赢得了太空竞赛	在 1960 年前发射宇宙飞船
铜杯	系统的知识	使一座城市每回合产出 200 点科学
铜杯	思想掌控世界	赢得一次科技胜利
铜杯	下午好，琼斯博士	发现一件古代文物
铜杯	马可波罗	第一个探索并发现 1000 个单元格
银杯	文化	利用文化影响，让 100 座城市归你控制
铜杯	猎头	绑架 20 位伟人
铜杯	人类的启迪	赢得一次文化胜利
铜杯	条条大路通罗马	使用罗马文明，建造道路将 6 座城市与罗马城连接
铜杯	托洛茨基还是斯大林	选择列宁并输掉一场比赛
铜杯	你是一名市长	建造你的第一座城市
金杯	伟大领袖	用所有文明赢得所有形式的胜利
铜杯	行事匆匆	在公元 1500 年前以任意形式赢得胜利（建议选择俄罗斯文明，初期选择骑术直接生产大量哥萨克骑兵，利用攻击加成压制别的文明，获得支配胜利）
铜杯	主体思想光辉	至少在国王难度下只用一座城市赢得胜利
铜杯	无畏无责的骑士	用阿拉伯文明建造奇观空中花园，赢得一次文化胜利
铜杯	鲜花与歌唱	用阿兹特克文明建造奇观耶稣巨像，赢得一次文化胜利
铜杯	百花齐放	用中国文明建造奇观万里长城，赢得一次文化胜利
铜杯	埃及艳后	用埃及文明建造奇观大金字塔，赢得一次文化胜利
铜杯	日不落帝国	用英国文明建造奇观东印度公司，赢得一次经济胜利
铜杯	想象力统治世界	用法国文明建造奇观埃菲尔铁塔，赢得一次文化胜利
铜杯	铁与血	用德国文明建造奇观军工复合体，赢得一次支配胜利
铜杯	短暂的辉煌	用希腊文明建造奇观罗得岛巨像，赢得一次文化胜利

种类	奖杯名称	取得条件
铜杯	不屈的意志	用印度文明建造奇观泰姬陵，赢得一次文化胜利
铜杯	明天就是超越今天的自己	用日本文明建造奇观姬路城，赢得一次支配胜利
铜杯	一代天骄	用蒙古文明建造奇观万里长城，赢得一次支配胜利
铜杯	吾至，吾见，吾征服	用罗马文明建造奇观达芬奇工作室，赢得一次文化胜利
铜杯	狂风在呼啸	用俄罗斯文明建造奇观曼哈顿计划，赢得一次支配胜利
铜杯	谦和者致远	用西班牙文明建造奇观亚历山大灯塔，赢得一次文化胜利
铜杯	我们即人民	用美国文明建造奇观 SETI，赢得一次科技胜利
铜杯	世界是残酷的	用祖鲁文明建造奇观桑科雷大学，赢得一次文化胜利
铜杯	江南风格	以拥有高速宽带奇观的韩国文明赢得科技胜利
银杯	名人堂	让所有伟人都出现
铜杯	革命	更换政体
铜杯	共产国际	选择列宁作为领袖并成立共产主义政体
铜杯	贞观之治	以唐太宗为领袖建立君主政体
银杯	文明百科典藏版	收集所有文明百科插图

常见问题 Q&A

Q：在攻城战时总是打不过敌方的守城单位，该怎么办？

A：首先看看自己的单位等级是不是与当前时代脱节，如果不是建议将单位军团化之后再去攻城。此外在同一回合内，相同的作战单位连续作战是会降低强度的，利用人海战术群起而攻之也是攻城战的一个笨方法。

Q：想要取得支配胜利，但是发现最后剩下一个势力的首都在一个小岛上，地面单位不容易过去，应该怎么办？

A：可以生产一艘航空母舰，在目标附近海域就位，作为执行长途任务的飞行单位的中转站。在免去加油问题的轰炸机炮火下，攻占城池只是时间问题。

Q：我的宇宙空间站已经把所有零件全部组合完毕，但是直到游戏自动结束，都没有提示飞船起飞，这是为什么？

A：当空间站的零件组装完毕后需要在宇宙飞船界面按下右下角的“点选以启动”才能够让宇宙飞船正式航行。在没有零件升入太空的情况下需要通过资讯菜单，进入“太空计划”选项来切换到宇宙飞船页面。

Q：介绍几个对新手比较友好的领袖？

A：对于新手友好的领袖，笔者推荐日本的织田信长和美国的林肯。前者在发展人口以及防御国土方面比较强势，后者对黄金产量以及城池生产力的加成，配合民主政体也非常实用。

玩后感

本作保留了“《文明帝国》系列”的核心玩法，虽然系统有所缩水，但是要素一点也不马虎。由于是从手机游戏移植而来，整体的节奏非常符合当下时代人们的游戏习惯，再加上有点“冒傻气”的人设，使得游戏人物非常讨喜，让人很容易就沉迷其中。而且奖杯设置相对简单，不论是休闲玩家还是奖杯迷都可以在游玩的过程中找到乐趣。



攻略透解 Guide Through

MOBILE SUIT GUNDAM EXTREME VS-FORCE

掌机平台时隔多年的“《高达VS》系列”新作。由于系统的大幅变化，让本作与同系列作品的整体质量有着较大的差距，下面就让我们来看看游戏的具体内容。

文 昴星团　美编 Juxi

ACT	动作	
PSV	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE 机动战士ガンダム EXTREME VS-FORCE	
BNE	日版	2015年12月23日
对应PSV TV	1～2人	7344日元

菜单介绍

主菜单



选项	说明
EXTREME FORCE	剧情模式
DATA BASE	查看 MS 资料、音乐鉴赏以及操作教程
FORCE BATTLE	联机对战，只能进行本地联机
OPTION	更改按键或游戏设定

出击界面菜单



选项	说明
リンク	查看所有 MS、战舰的连结状态
カスタムサウンド	更改 BGM
ミッション情报	确认关卡情报

暂停菜单



选项	说明
ゲ－ム再开	继续游戏
リトライ	重新开始任务
コマンド リスト	查看机体操作列表
オプション设定	更改游戏设定
ボタン设定	更改按键设定
ミッション选择に戻る	回到任务选择界面

基础系统

剧情模式是单机下惟一的游戏模式，基础系统都归结于此。游戏剧情共分4章，均以任务的形式推进。完成一个章节内的主线剧情任务后，下个章节就会开启。

任务



1	任务等级
2	哈罗徽章。已得到的哈罗徽章图标会发亮
3	任务种类
4	场地

前三章中的主线剧情都以银色标志呈现，黄色和绿色标志的为特殊任务。绿色特殊任务需要消耗一定量的GP才能开启，完成绿色的特殊任务或部分黄色的特殊任务后，可获得新的MS，还有些黄色任务是开启新任务的必备条件。

每个任务都有三个挑战目标，完成相应目标后能获得哈罗徽章，集齐足够的哈罗徽章后，可在章节中开启新的特殊任务。此外，任务还分为小队战和对战两种形式，在任务信息界面以“FORCE”和“VS”标识。小队以最多6台MS外带一艘战舰或巨型MA组成队伍，可以查看战略地图并使用小队指令系统，任务中不会出现战力槽。若在任务中被击坠，则会在一定时间后于击坠地点最近的我方据点重生。对战模式是系列经典的模式，最多以2V2的形式进行战斗，屏幕上方会出现战力槽，当MS被击坠时会扣除对应COST的战力，战力槽默认为6000点，战力归零时该方判输。部分对战任务只有己方的战力槽，要求击破所有陆续出现的敌人。



出击准备界面



1	小队 COST 上限
2	机体图标。左上角的为机体 COST，图标左下角若有“LOCK”字样，则无法更换其他机体，右下角为机体的最大耐久值
3	机体信息
4	辅助效果按钮
5	随机分配队伍
6	查看任务地图和信息
7	打开出击界面菜单
8	持有 GP

任务评价&GP

完成任务后，系统会根据任务等级、完成时间、杀敌数、被击坠数以及得到的哈罗徽章给玩家奖励相应的GP点数，GP点数主要用于开启任务和使用辅助效果。



辅助效果



在出击准备界面中按START键会进入辅助效果选单，可消费GP开启辅助效果。辅助效果共有攻击力增加、防御力增加、推进槽增加和FP获得量增加四种，效果只作用于一次任务中，完成任务后会自动关闭，重新开始任务时依然保留效果，不会重复消耗GP。

战舰、MA和MS

等级&连结技能



本作中除支援机外的作战单位都有等级的设定，等级状态根据MS的经验槽体现，最高6级。当MS达到最高级时，级数以MAX显示。在每场战斗的任务评价后，会根据参战单位的作战表现分配经验值，得到ACE和MVP评价的单位能获得额外的经验值。每当MS或战舰升级，都会习得一个连结技能，MS的连结技能只作用于自身，同类型技能会叠加，而战舰单位中与FP相关的技能则会作用于整个队伍。

支援机&量产机

游戏中还有不少没有等级和连结技能的支援机供玩家选择，部分支援机图标右侧有特殊的蓝色标志，这些机体就是量产机，编成时可以重复使用。

COST

游戏中的MS共有500、1000、2000、2500、3000这五种COST，COST越高的MS耐久力越高，性能也越好，但在小队战中被击坠后的再出击时间也越长。对战模式下，机体被击坠后会扣除对应的COST，当剩余的COST低于机体原本COST时，机体就会以残血的状态再出击，这种情况成为COST Over，剩余的COST越少，COST Over扣除的耐久值就越多。编成小队时，也要注意队伍的总体COST不能超出上限，否则无法出击，若要提高COST上限，则要集齐一定数量的哈罗徽章，上限值最高为6000。

耐久值

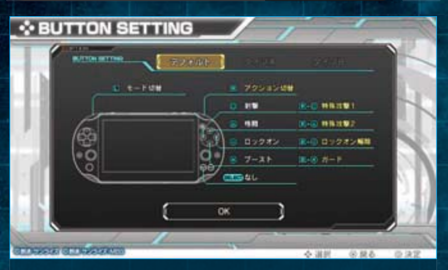


每次战斗后，作战单位的最大耐久值都会降低，此时需要消耗GP对其进行修复，否则会影响机体在战场上的存活率。若使用耐久值未修复的机体出击，出击时界面会出现黄色警告提醒玩家。



战斗系统

关于操作



本作的操作只能从系统给予的3项操作方式中选择，以往的组合按键□+△和□+×依旧有效，依次对应操作按键中的特殊攻击1和特殊攻击2，但与主机版相比，对应的招式有所改变。

基础操作列表

按键	说明
方向键 / 左摇杆	移动
右摇杆	转动视角 / 切换目标
□	射击
△	格斗
○	锁定 / 切换目标
×	推进器
连按两下 ×	推进冲刺
连按两下同向方向键	垫步
Start	暂停菜单
L	打开战略地图
R+ □ / □ + △	特殊攻击 1
R+ △ / □ +×	特殊攻击 2
R+ ○	解除锁定
R+×/ 方向键↓↑	格挡

关于BGM



在出击界面菜单的“カスタムサウンド”选项中可以替换BGM，只要把MP3文件导入PSV中即可使用，把游戏内的固定曲目替换成自己喜爱的BGM，但无法手动选择当前关卡对应的BGM。

任务



1	自机耐久值	6	FP 点数
2	武器弹药数	7	推进槽
3	小地图	8	锁定框
4	任务时间	9	锁定警告
5	势力等级	10	据点状况 / 战力槽

锁定与被锁定

本作的锁定系统增加了距离的设定，当敌人在锁定范围外就无法锁定，进入锁定范围的敌人会以白色锁定框的形式标识，此时只要按下○键即可对其进行锁定。锁定框分为红、绿、黄、白四种。锁定框呈红色时，射击和格斗攻击具有追踪性，在射击状态下格斗不会有拔剑的动作，是最佳的作战距离；锁定框呈绿色时，射击和格斗攻击不具有追踪性，在射击状态下格斗会有拔剑的动作；锁定框呈黄色时，代表目标处于无敌状态，一般在目标连续受到攻击直至系统保护时才会出现，此时千万不要发动攻击，以免浪费弹药。

当自机被敌人锁定时，对应该敌人方位的屏幕边缘会显示黄色的警示图标，一旦敌人发动攻击，警示图标就会变红，可以依此判断敌人的攻击方向并及时回避。



推进槽的管理

当机体从空中落地时，必定会产生落地硬直，落地时残留的推进槽越少，硬直时间就越长。可以利用这个特点抓住对手落地的瞬间发动攻击，当然，对手也能利用这个特点抓我方的落地，所以在空中战斗时要尽量保证在有推进槽的状态下进行落地动作，这样的话即使被敌方抓落地，也能在落地前利用剩余的推进槽做出回避应对。

推进取消&垫步



在玩家进行任意动作时，都可以用推进冲刺指令取消当前动作，这一行为成为推进取消（后文简称“BD”），利用BD取消攻击硬直可以回避掉大部分远程攻击，还能轻松达成三连射或连续格斗，把目标打至黄锁状态，但要注意BD消耗的推进槽量较大，要谨慎使用。

垫步能甩开攻击诱导，在敌人近处周旋时能有效避开格斗或诱导性强的射击攻击。另外在格斗动作中能用垫步取消当前的攻击动作，由于这个垫步动作伴随着彩虹色的幻影，也被老玩家们称为“虹Step”，不过注意要在对方使出攻击后再垫步才会有效果。



战略地图



1	我方部队
2	敌方部队
3	据点
4	当前所选择的部队的行进路线
5	胜败条件
6	据点状况

战略地图是小队战的核心系统，通过地图可掌握战场信息，还能指挥部队的所有成员的行进，运用得当的话可以顺利拿下整场战斗的主导权。

据点

任务中的据点都以炮台的形式体现，据点会自动攻击附近的敌人，每隔一段时间还会产生推进兵线的杂兵单位，同时也是机体的重生地点。据点可以看做是战略要地，推进兵线的杂兵虽然耐久低，但攻击力不俗，还能分散敌军的攻击，非常有用，而且据点的战斗力也不俗，把敌军引到据点附近击破是一种不错的战术。但要注意当附近有同势力的小队时，据点的防御力会上升。

FP&势力等级



击破敌机可以获得FP，若击破的敌机COST越高，获得的FP就越多。压制据点后，每隔一定时间也能获得FP。当FP积累到一定值以上时，势力等级就会提升，随着势力等级的提升，我方机体的攻击力会上升，所受到的伤害也会降低。

部队指令



在战略地图界面按△键即可打开部队指令列表，消耗FP使用部队指令，不同种类的部队指令所消耗的FP不尽相同，而且发动要求的势力等级也不同，合理使用的话，可以瞬间使战局逆转。下面给出所有部队指令的效果。

名称	势力等级	消耗FP	说明
对 MS 战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方 MS 造成的伤害上升
对战舰战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方战舰造成的伤害上升
对 MS 据点战术	2	2000	一定时间内，我方机体对敌方据点造成的伤害上升
一齐攻击	3	3000	一定时间内，我方机体的攻击力上升
防御体势	3	2500	一定时间内，我方机体受到的伤害减少
机体修理要请	2	3000	我方机体回复 50% 耐久值
战线复归要请	4	3000	被击破的我方 MS 立即出击

名称	势力等级	消耗FP	说明
资源回收	1	500	一定时间内，击破敌方单位时获得的 FP 增加
增产体制	1	500	一定时间内，据点产生的 FP 增加
攻击遮断	6	4000	一定时间内我方所有机体不会受到伤害
フォ－スアタック	5	7000	让我方战舰对敌方主力机体造成大量伤害

使用フォ－スアタック指令后，战舰会进入蓄力阶段，蓄力过后有战舰发动攻击的动画。敌方战舰也会使用类似的行动，在蓄力结束前造成一定伤害的话可以停止敌方的フォ－スアタック。



剧情关卡要点

由于每个章节中的任务都有编号，故以下表格不再列出任务名称，直接使用编号表示。

Area 1 U.C.0079

任务编号 01 任务种类 对战

挑战目标》完成任务
60 秒以内完成任务
无伤完成任务

要点

任务要求必须用高达（ガンダム）出击。敌军都非常弱，共有3波攻势，要完成第三个挑战目标建议使用辅助效果增加伤害，尽早清理所有敌人。

任务编号 02 任务种类 对战

挑战目标》完成任务
90 秒以内完成任务
用自机击破シャア专用ザク Ⅱ

要点

在击破シャア专用ザク Ⅱ 后胜败条件变更，要求击破初始位置右侧的战舰。由于战舰的耐久较高，推荐后期使用高火力的机体来快速达成第二项挑战目标。



任务编号 03 任务种类 小队战

挑战目标» 用自机击破敌方小队的 3 台 MS
我方战舰的耐久值在 50% 以上时完成任务
无伤完成任务

要点

敌方MS的耐久很低，可以轻易获胜。



任务编号 04 任务种类 小队战

挑战目标» 让我方的高达击破シャア专用ズゴック
用自机击破敌方小队的 20 台 MS
自机不被击破的情况下完成任务

要点

本战由于我方战舰无法移动，所以建议在自己出击时留下一个或两个部队留守战舰。开战后不久，シャア专用ズゴック就会在A据点附近乱入，要注意守护我方战舰。

任务编号 05 任务种类 小队战

挑战目标» 完成任务
让我方的高达击破ビグ・ザム
用フォ－スアタック击破ビグ・ザム

要点

在两分钟内压制所有据点或开战过后两分钟，ビグ・ザム就会在B据点附近出现，在这之前最好先压制其他据点，让战力尽量集中在ビグ・ザム上。当ビグ・ザム的耐久少于一半耐久槽时再使用フォ–スアタック可以将其一举击破。

任务编号 06 任务种类 对战

挑战目标» 完成任务
自机选择高达完成任务
只用格斗攻击完成任务

要点

击破第一个敌人后，敌方有增援乱入，但敌方机体的COST均为2000，所以只要总计击破3台敌机即可完成任务。

任务编号 07 任务种类 对战

挑战目标» 完成任务
自机选择高达完成任务
让我方的高达击破シャア专用ゲルググ

要点

本场战斗有COST为2000的MA，由于体型较大且会使用浮游炮干扰玩家，推荐优先击破，共计击破3台敌机即可完成任务。

任务编号 08 任务种类 小队战

挑战目标» 完成任务
自机选择高达完成任务
让我方的高达击破ジオング

要点

任务开始时就要让战舰直接前往D据点，否则边走边打的话时间不够用。移动时别忘了让其他小队逐个清理其他据点。战舰到达据点后ジオング伴随着敌方战舰从A据点出现，而且A据点强行归为敌方，击破战舰或ジオング都能完成任务，若想达成第三个挑战项目，建议让全员在D据点原地待机，等ジオング自投罗网。



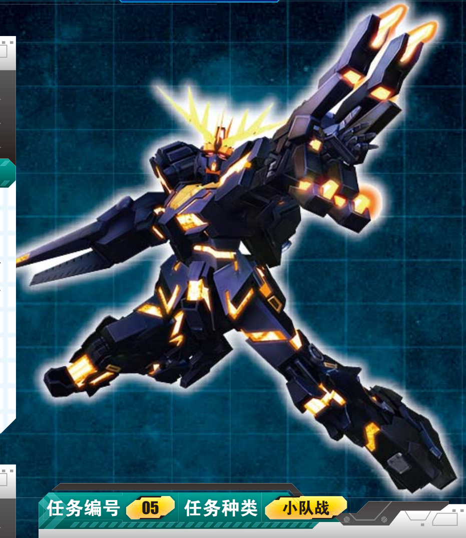
Area 2 U.C.0087-0089

任务编号 01 任务种类 小队战

挑战目标》120 秒以内完成任务
用自机击破敌方小队的 5 台 MS
自机的耐久值在 50% 以上时完成任务

要点

任务要求必须用高达Mk-Ⅱ（ガンダムMk-Ⅱ）出击。在全灭敌军后，胜败条件变更为占领A据点，即使在条件变更前占领A据点，此时据点的归属权也会强行变更为敌方，所以开场后集中精力清理敌人即可。对第三个挑战项目感到吃力的玩家，可以开启增加防御的辅助效果或等待FP达到3000后用部队指令“机体修理要请”回复后再完成任务。



任务编号 02 任务种类 小队战

挑战目标》完成任务
用自机击破サイコガンダム
自机的耐久值在 50% 以上时完成任务

要点

敌人只有一台巨型MS，任务依旧要求必须用高达Mk-Ⅱ出击，高达Mk-Ⅱ的特殊攻击1长按可以连发，能连续造成伤害，建议战斗时多多使用。

任务编号 03 任务种类 小队战

挑战目标》完成任务
用自机击破サイコガンダム
自机不被击破的情况下完成任务

要点

出击阵容依旧被固定，Z高达的射击可连发，要多加利用。占领完所有据点后，**サイコガンダム**会从场地左上方出现，建议最后压制B或C据点，这样可以顺利调动战力集中火力攻击BOSS。

任务编号 04 任务种类 小队战

挑战目标》自机选择 Z 高达完成任务
让我方的 Z 高达击破バイアラン
用自机击破敌方小队的 8 台 MS

要点

本战即使坚持到作战时间结束也能获得胜利，所以把所有小队集中在防守目标上会比较轻松，自机可以前往占领其他据点，以减少兵线上的压力，还能顺便达成挑战目标。

任务编号 05 任务种类 小队战

挑战目标》自机选择 Z 高达完成任务
自机选择百式完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

开战后可以拉一个小队占领B据点，然后从外侧继续压制其他据点，自机则可以带一个小队先压制C、D据点，减轻兵线压力。击破第一波敌方小队后在B和E据点出现敌方增援，切记不要离A据点太远，方便及时回防。

任务编号 06 任务种类 对战

挑战目标》完成任务
自机选择 Z 高达完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

2V2的对战任务，**キュベレイ**的COST为2500，**ジ・O**的COST只有2000，建议先击破**キュベレイ**再击破铁奥，这样的话再次出击的**キュベレイ**会因为COST Off造成再出击时耐久减少的状况，变得更容易击破。



任务编号 07 任务种类 小队战

挑战目标» 180 秒以内完成任务
用自机击破敌方小队的 10 台 MS
在压制全据点的情况下完成任务

要点

由于挑战目标有时间要求，所以建议开始前开启增加攻击力的辅助效果。虽然我方只有一台机体，但敌方的MS都可以直接用连续射击秒杀，ZZ高达在射击后可以接特殊攻击1，要好好利用。开战后建议让战舰沿着战场边缘移动至A据点，自机沿途护卫，战斗时以压制据点为主，因为战舰的伤害不低，清理几个杂兵还是没什么难度的。因为在战舰到达A据点后，巨型敌人**サイコガンダム**Mk-Ⅱ就会在C据点附近出现，所以最好把全据点压制后再让战舰前往A据点。在BOSS出现后我方也会出现增援，与增援一起，配合C据点对BOSS进行速杀吧。

任务编号 08 任务种类 小队战

挑战目标» 180 秒以内完成任务
在压制全据点的情况下完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

开场后不久后巨型敌人**クィン・マンサ**乱入，要顺利完成挑战项目，最好开启增加攻击力的辅助效果，避开巨型敌人迅速压制据点，若能有足够的FP发动部队指令“对战舰战术”，效果更佳。

任务编号 09 任务种类 对战

挑战目标» 完成任务
自机选择全装甲 ZZ 高达完成任务
自机选择百式完成任务

要点

任务中只要求和一台MS单挑，没什么要点。

Area 3 U.C.0093-0096

任务编号 01 任务种类 小队战

挑战目标» 完成任务
用自机击破サザビ－
我方战舰的耐久值在 80% 以上时完成任务

要点

由于出击队伍固定，所以我方只能使用COST仅1000的灵格斯（リ・ガズィ）出击。击破一开始的作战目标后，胜败条件变更为击破**サザビ－**或坚持到作战时间结束，若要达成挑战目标，最好开启增加攻击力的辅助效果直冲目标，让其他小队防守战舰。顺带一提，**サザビ－**会以B→E→A的路线行进，先压制E据点并在此处迎击**サザビ－**会比较轻松。

任务编号 02 任务种类 小队战

挑战目标» 完成任务
180 秒以内完成任务
我方战舰的耐久值在 50% 以上时完成任务

要点

战斗开始后直接让战舰前往目标地点，让一至两个小队为战舰护航，自己先去压制起始位置附近的C据点，再迅速压制B据点，此时其他据点已经压制得差不多了，回到战舰附近为其护航即可轻松达成任务和挑战项目。



任务编号 03 任务种类 小队战

挑战目标》 让我方的ν高达击破サザビ－
在压制全据点的情况下完成任务
势力等级达到 5 以上的状态下完成任务

要点

先让战舰和己方所有小队前往B据点，自己从场地右侧绕过敌方小队压制B据点，然后再顺势压制C据点。开场不久后**サザビ－**就会在E据点附近出现，不用急着去正面交锋，只要守在战舰旁边，他自然会过来。

任务编号 04 任务种类 小队战

挑战目标》 180 秒内完成任务
用自机击破クシャトリヤ
用自机击破敌方小队的 10 台 MS

要点

本战要求守卫据点，所以最好随时安排队伍留守据点，自机前往附近压制据点。清理完第一波杂兵后，**クシャトリヤ**和敌方战舰在B据点处出现，要达成第一个挑战项目的话，最好开启增加攻击力的辅助效果迅速压制B据点，在战舰出现后，躲在场地角落的坑内（可以无视据点的攻击）用独角兽高达（**ユニコ－ンガンダム**）的射击蓄力快速削减战舰耐久。

任务编号 05 任务种类 小队战

挑战目标》 自机选择独角兽高达完成任务
用自机击破シナンジュ
在压制全据点的情况下完成任务

要点

开战后让其他两个小队分别前往压制E和F据点，自机直接前往D据点击破**シナンジュ**并压制D据点，并让其他小队在此处合流。**シナンジュ**被击破后出现增援，敌方小队的行进路线均为G→D→A，与队友沿着这条战线直推即可。

任务编号 06 任务种类 对战

挑战目标》 自机选择独角兽高达完成任务
在压制全据点的情况下完成任务
势力等级达到 5 以上的状态下完成任务

要点

开战后最好兵分三路压制据点，作战时间结束后胜败条件改为击破在A据点附近出现的**シナンジュ**，建议不要离防卫目标太远。若要达成挑战目标，建议最后一个压制的据点为D或E，并让其他小队留守A据点。

任务编号 07 任务种类 小队战

挑战目标》 完成任务
自机选择独角兽高达完成任务
在压制全据点的情况下完成任务

要点

一开始兵分三路，自机直接绕过BOSS压制C据点，然后再回头阻止BOSS前行。战斗时要注意及时对BOSS的招式进行格挡，用独角兽高达的射击蓄力能快速削减BOSS的耐久。

任务编号 08 任务种类 对战

挑战目标》 完成任务
用自机击破ネオ・ジオング
自机不被击破的情况下完成任务

要点

直接对战巨型MA的任务。因为我方两台机体的COST都为3000，所以总计被击坠2次就算任务失败。本作无法对AI下达指令，所以要安全地完成任务，就要不断地对BOSS输出。战斗时建议一直用全武装独角兽高达的第一形态（不要用特殊攻击2），不断地用射击、格斗（导弹）和特殊攻击1（全弹发射）循环输出。BOSS的耐久降到一定值时，会暂时解除战场内全员的远程武装弹药，此时可以用格斗蓄力（导弹）进行输出，大约过5秒左右弹药就会开始填充了。





Area 4 UNKNOWN

任务编号 01 任务种类 小队战

挑战目标» 180 秒以内完成任务
自机选择 COST2000 以下的机体完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

初期敌人只有一台自由高达，击破后自由高达会和飞翼零式高达一同登场，再次击破后两台一起上并追加能天使高达，想完成挑战项目的话，最好开启增加攻击力的辅助效果作战。

任务编号 02 任务种类 小队战

挑战目标» 自机选择强人（ギャン）或龟霸（アッガイ）完成任务
用自机击破敌方小队的 10 台 MS
用フォ－スアタック击破敌方战舰

要点

战斗开始后建议用两支小队分别拖住C据点和D据点的部队，自机先行压制B据点，然后再去支援其他部队。两侧的据点压制完毕后，让全小队在B据点集合，直推E据点。挑战目标要求的龟霸和强人需要分别完成Area 1的11号任务和18号任务解锁。

任务编号 03 任务种类 小队战

挑战目标» 完成任务
仅用 COST1000 以下的机体编队完成任务
在压制全据点的状态下完成任务

要点

开始后先让两支小队沿着战场两侧压制C据点和D据点，自机负责清理中路的敌机并压制B据点，然后全队在B据点集合，直击E据点并击败那里的巨型MS，完全压制据点后再让战舰移动就非常安全了。

任务编号 04 任务种类 小队战

挑战目标» 完成任务
用自机击破敌方小队的 6 台 MS
自机不被击破的情况下完成任务

要点

D据点处有一台巨型MSクィン・マンサ，击破后在C据点附近出现巨型MAシャンブロ。建议开场后让战舰移动到场地右上角，并派一个小队压制据点B，再让全小队在据点A处集合，打防守反击战。因为BOSS机耐久高，建议开启增加攻击力的辅助效果。

任务编号 05 任务种类 小队战

挑战目标» 仅用 COST2000 以下的机体编队完成任务
用自机击破所有ビグ・ザム
在压制全据点的情况下完成任务

要点

本场战斗中战舰无法移动，所以最好时刻保留一支队伍守卫，消灭第一台BOSS机后，C据点和D据点附近还会乱入两台同样的BOSS机。要完成挑战项目的话，开场后建议不要管BOSS机，直接压制B据点，途中顺便解决敌方的1号小队，其他小队分别前往压制C和D据点，压制完成后立即回到A据点消灭BOSS机，之后让留守C据点的小队与BOSS机交战，自机前往D据点消灭另一台BOSS机后再返回C处清理最后一台。



任务编号 06 任务种类 对战

挑战目标» 90 秒内完成任务
仅用自机编队完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

本场战斗要同时面对两波队伍，第一波队伍是独角兽高达和报丧女妖，第二波队伍是全武装独角兽高达和报丧女妖·命运女神。若要完成挑战项目，建议把所有的辅助效果全开，选择连结技能中有多个增加伤害的机体。如果要同时完成三项挑战项目，压力会比较大，这里建议分两次完成，第一次用远程机体可以比较轻松地完成后两项，最后用满级的神高达配合队友（拉仇恨用）实现速杀。



任务编号 07 任务种类 小队战

挑战目标》 完成任务
用自机击破敌方小队的 20 台 MS
我方战舰的耐久值在 50% 以上时完成任务

要点

要完成挑战项目，最好开启增加攻击力的辅助效果并让自机独个编队，再把其他队伍留在战舰处守卫，这样就不用担心被抢人头了。本关的增援非常多，最后还会出现巨型MS，如果无力单挑，可以将其引到战舰附近，让队友帮忙。



任务编号 08 任务种类 对战

挑战目标》 90 秒以内完成任务
自机选择新安洲（シナンジュ）完成任务
自机选择高达 DX（ガンダム DX）完成任务

要点

本战要同时面对3个COST均为2000的敌人，所以不用顾及击坠的先后顺序。要完成挑战项目的话最好开启增加攻击力的辅助效果。



任务编号 09 任务种类 小队战






挑战目标》 完成任务
自机选择自由高达（フリ－ダムガンダム）完成任务
用自机击破敌方小队的 10 台 MS

要点

任务开始后让除自己以外的队伍原地待机，自机前往压制B据点和D据点封锁敌军的行进路线，之后就可以在A和E据点之间的位置等待敌机送上门被宰了。击破10台机体后即可让小队往D据点推进，一举攻下敌方战舰。

任务编号 10 任务种类 小队战





挑战目标》 自机选择 COST1000 以下的机体完成任务
在压制全据点的情况下完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

压制A据点后，胜败条件变更为击破在C据点附近出现的巨型MS。若要达成挑战项目，建议开始时的压制路线为C→B→A，D据点让其他部队前往压制。最后把战舰放到D据点并让一个小队留守较好，在巨型MS击破其他据点后要及时前往收复。



任务编号 11 任务种类 小队战

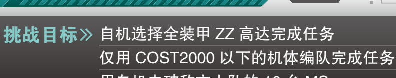




挑战目标》 180 秒以内完成任务
用自机击破敌方小队的 10 台 MS
势力等级达到 6 以上的状态下完成任务

要点

战斗开始后派遣两支小队分别前往D和E据点进行压制，自机可直接跨过场地压制F、B和C据点。要达成挑战项目的话务必要在压制方面放点水，建议留下B或C据点让敌方出兵，我方队伍则一直在B和E据点待机，自机可前往B和C据点之间清扫敌小队，达成挑战项目后直接压制据点即可。



任务编号 12 任务种类 小队战

挑战目标》自机选择全装甲 ZZ 高达完成任务
仅用 COST2000 以下的机体编队完成任务
用自机击破敌方小队的 10 台 MS

要点

B和D据点均有巨型MS守卫，而且这些巨型MS即使被击破了也会在据点重生。开始时建议让一个小队前往D据点牵制巨型MS，自机和另一小队分别前往C和E据点压制，之后不久据点B的巨型敌人就会移动，趁此机会压制据点B，最后绕过巨型敌人偷掉剩余的据点。若想轻松完成任务，建议开启增加攻防的辅助效果，在压制3个据点后集中火力击破巨型MS，然后尽快打剩B据点，让小队在D据点留守，自己在B据点和D据点之间清兵。

任务编号 13 任务种类 对战



挑战目标》120 秒内完成任务
仅用 COST2000 以下的机体编队完成任务
用自机击破敌方所有 MS

要点

本战一共会出现三波敌人，要全部击破才算胜利。若要达成第一个挑战项目，务必开启增加攻击力和防御力的辅助效果以节省时间。







任务编号 14 任务种类 对战

挑战目标》120 秒内完成任务
仅用 COST2000 以下的机体编队完成任务
用自机击破敌方所有 MS

要点

本战依旧是出现三波敌人，与上个任务的要点一致，不再赘述。





任务编号 15 任务种类 对战

挑战目标》完成任务
仅用 COST2000 以下的机体编队完成任务
自机不被击破的情况下完成任务

要点

因为本场战斗要求击破多个巨型敌人，所以最好开启增加攻击力的辅助效果作战。战舰不能移动，四个巨型敌人会随着时间的推移，以队伍编号的顺序逐个往场地中间移动。建议开始时自己和一个小队前往场地右上方与敌军第一部队交战，另一个队伍前往左下角牵制敌军的第二部队。战斗中要经常打开战略地图，查看敌军部队是否开始行进。如果在击破第一个敌人时，我方的第二部队依旧健在，可以尝试先击破战场右下方敌人的第三部队后再前往支援。




任务编号 16 任务种类 对战

挑战目标》完成任务
仅用 COST2000 以下的机体编队完成任务
势力等级达到 6 以上的状态下完成任务

要点

游戏本篇剧情的最后一关，UC年代的历代BOSS会逐个以增援的形式登场，并对我方战舰发动攻击，最后一波增援为巨型敌人ネオ・ジオング带上之前出现的历代BOSS机各一台。虽然敌人阵容看似犀利，但其实本场战斗毫无战略可言——无需让部队或战舰移动，在原地防守反击即可。GP足够的话建议把辅助效果全开，能让战斗轻松不少。因为敌人数量很多，所以不必担心势力等级的问题。

机体推荐

COST 3000



全武装独角兽高达

フルアーマー・ユニコーンガンダム

具有远程、中距离、近战三种形态的机体，通过特殊攻击2依次切换，不过形态更换后在被击坠前就无法再变回来，要谨慎使用。远程形态时仅用射击、格斗（导弹）和特殊攻击1（全弹发射）几乎就能完美循环攻击套路，面对大型敌人时非常好用；中距离形态可近战攻击，不过特殊攻击1（火箭炮）可以配合方向键，在发射炮弹时横向回避，被抓落地时可以用这招回避并反击。远程武器变成了光束格林机枪，长按□键可连发，全部命中可直接把普通单位打倒；切换成近战形态的瞬间能在自身周围产生力场，让附近的敌人发生硬直，此时可以直接冲上去追加攻击，在适当的时候切换甚至可以反败为胜。近战形态的攻击基本以近战格斗为主，但也可以让盾牌作为浮游炮辅助攻击，实力不俗。





独角兽高达

ユニコーンガンダム

万能机型。射击武器在使用完后再按一次□键可直接上膛，不会陷入缺少弹药的情况，射击蓄力的光束格林机枪可谓是对巨型敌人的利器，全部命中后只需补一枪就能让它们产生硬直，反复使用能直接把它们屈死。

COST 2500



神高达

ゴッドガンダム

连结技能全部为增加格斗伤害的格斗机，是达成奖杯“ガンダムファイト”的不二选择，满级后配合增加攻击力的辅助效果，可用一套格斗技把COST3000的机体打掉一半以上的耐久，更别说还有在自身耐久低下时让自己攻击力大幅上升的明镜止水状态（全身变金色）。极力推荐在对战任务中使用。

COST 1000



全装甲ZZ高达

フルアーマーZZガンダム

高火力的远程机体，射击伤害高而且弹药充足，射击后可以接特殊攻击1（2连装光束加农），能直接让普通单位硬直倒地。值得一提的是在使用特殊攻击2（头部大型高能MEGA粒子炮）的时候有短时间的刚体效果，运用得当的话可以用少许耐久换取大量的伤害。使用格斗蓄力（高能MEGA加农炮）后会转化成强化型ZZ高达。



高达Mk-II

ガンダムMk-II

实力平均的万能机。射击武器在弹药用尽后再次按□键可直接上膛，非常方便。特殊攻击1（超级火箭筒）的填充速度快而且长按可以连发，射出一定距离后变为散弹，对据点或巨型敌人非常有效。

COST 2000



刹帝利

クシャトリヤ

火力高的远程机体。虽然移动速度较慢，但武器的弹药数非常多，即使背对着敌人也能直接开炮，不会有转身射击的硬直。



高达Ez8

ガンダムEz8

远程武器多样化的远程机。可切换光束步枪和加农炮两种武器，一般推荐用射程极远、伤害不俗且能够自行上膛的加农炮。持有加农炮时的特殊攻击1为狙击模式，可连发炮弹且红锁的射程增加，缺点就是要停留在原地，攻击据点或战舰时能派上用场。

白金攻略

游戏的奖杯难度不算高，大多数奖杯在剧情流程中就能获得，但要拿到白金奖杯的话，需要花费的时间就要很多。奖杯“ガンダムファイト”和“コ-ディネ-タ-”可以重复刷某些1对1的对战任务获得，推荐刷第一章的13号任务，用满级的神高达配合攻击力增加的辅助效果，再用特殊攻击2就能轻松虐杀敌方角色。

总计	44	白金	1	金杯	3	银杯	10	铜杯	30

奖杯种类	名称	获得条件
白金	FA 计画コンプリ－ト	获得其他奖杯
铜杯	LINKED:0079	完成第一章的剧情任务
铜杯	よみがえれ！ガンダム！	完成全部第一章的任务
铜杯	LINKED:0087–0089	完成第二章的剧情任务
铜杯	仆が一番ガンダムをうまく使えるんだ！	完成全部第二章的任务
银杯	LINKED:0093–0096	完成第三章的剧情任务
铜杯	俺がガンダムだ！	完成全部第三章的任务
银杯	LINKED:ex–dream	完成第四章的剧情任务
铜杯	ガンダム・ザ・ガンダム	完成全部第四章的任务
铜杯	タイガ－バウムの梦	获得 20 台 MS
银杯	亲父が热中するわけだ	获得所有 MS
铜杯	ジャンク屋稼业	获得 4 艘战舰
银杯	ゼネラル・レビル	获得所有战舰
银杯	ハロコレクタ－	收集 100 个哈罗徽章
金杯	アイラブ・ハロ！	收集所有哈罗徽章
铜杯	战争根绝を目指す者	完成 50 个任务
银杯	任务完了	完成所有任务
铜杯	こいつ、动くぞ！	用所有 MS 完成一次任务
铜杯	舰长の器	使用所有战舰完成一次任务
铜杯	エ－スパイロット	第一次得到 ACE 评价
银杯	トップエ－ス	累计得到 50 次 ACE 评价
铜杯	勋章授与	第一次得到 MVP 评价
金杯	ジオン十字勋章	累计得到 50 次 MVP 评价
铜杯	可能性の兽	某个机体的等级达到最高
金杯	虹の彼方に	全机体的等级达到最高
铜杯	最前线	第一次压制据点
银杯	シャアの再来	压制据点 100 次

奖杯种类	名称	获得条件
铜杯	キマイラ队	击坠 100 台敌方的 MS、MA 和战舰
银杯	白い恶魔	击坠 500 台敌方的 MS、MA 和战舰
铜杯	体を通して出る力	使用过全部部队指令
银杯	コ－ディネ－タ－	无伤完成 10 次任务
铜杯	ラストシュ－ティング	在任务中的最后一击累计 30 次
铜杯	ガンダムファイト	仅让格斗武器命中的情况下通过 10 次任务
铜杯	星の王子さま	在空中停留时间累计超过 300 秒
铜杯	战术予报士	编成队伍时让 COST 等于小队 COST
铜杯	落ち着いて击て	用没有弹药的武器射击 50 次
铜杯	先驱者の目觉め	开始剧情模式
铜杯	监视者	查看 5 个 DATA BASE 的机体资料
铜杯	EXTREMEMISSION1	完成任务“ジャブロ－攻略战”
铜杯	EXTREMEMISSION2	完成任务“ジオン最终防卫ライン”
铜杯	EXTREMEMISSION3	完成任务“星々の煌き”
铜杯	EXTREMEMISSION4	完成任务“忌まわしき记忆と共に”
铜杯	EXTREMEMISSION5	完成任务“ガンダムファイト、レディ・ゴ－！！”
铜杯	EXTREMEMISSION6	完成任务“管理プログラム（DC）”



游戏从手感上感觉像是《编年史》+《高达破坏者》+《EXVS》的混搭。游戏玩法单调，无法自由更换按键、没有自由对战和网络联机等要素，要说本作是“《EXVS》系列”的作品简直无法让人接受。

文 古林 美编 咕噜

RPG 角色扮演

PSV

求生档案 天空的彼端

イグジストアーカイヴ –The other Side of the Sky–

Spike Chunsoft	日版	2015年12月17日
对应PSV TV	1人	7344日元

攻略透解 Guide Through

光盘视频收录 POCKET HALO

本作由曾开发《星之海洋》、《女神侧身像》等著名RPG系列的tri-Ace（后称3A）所打造，游戏以“死亡”为主题，向玩家展现了一个位于生死轮回之界的奇妙星球。游戏系统主要沿袭自“《女神侧身像》系列”，搭载经典而独特的“动作指令战斗系统”，以简单的按键控制角色发起攻击，进而向敌人施以重创。3A社的这款新作究竟会有什么样的表现？让我们来一窥究竟吧！

系统详解

基础操作（ワールド）

按键	功能		
	世界	迷宫	战斗
左摇杆	移动地图指针	移动（推↓为蹲身）	选择攻击目标
方向键	项目选择/切换层	项目选择	项目选择/攻击目标
○	确定	先制攻击	发动对应角色的攻击
×	取消	跳跃	发动对应角色的攻击
△	打开/关闭详细情报	转换区域/特殊行动	发动对应角色的攻击
□	–	发出拘束力场	发动对应角色的攻击
L键	切换层	打开大地图	打开阵型转盘
R键	切换层	发动贪婪模式	发动必杀技
START	打开主菜单	打开主菜单	打开/关闭战斗菜单

※ 游戏操作可在设定的按键定制中进行一定程度的更改。

主菜单界面（CAMP）

项目功能

游戏中按下START键会进入CAMP主菜单，游戏的角色育成部分主要都在此进行，同时也包含了收集要素、教程、游戏设定与存读档等项目。另外，在主菜单中按下□键即可更换领队角色。



アイテム：道具。查看或使用当前持有的道具。
セットアップ：装备。调整角色装备，包括武器、防具、攻击及技能等多个项目。
编成：编队。对在编的参战人员进行调整。
スキル习得：习得技能。让角色学习当前拥有的技能。
ステ－タス：角色属性。查看角色各项能力数值。
感情度：好感度。查看当前角色间的好感度。
コレクション：收集。查看当前已完成的收集要素，包括道具、称号以及存在结晶，只要获得一次，相关项目就会自动收录于此。
ヘルプ：教学。查看游戏中已解锁的提示与教程。
コンフィグ：设置。对游戏进行设定，可设定音量、战斗位置、自动存档以及定制按键功能等。游戏 BUG 较多，建议把自动存档（オ－トセ－ブ）设置为 ON，每次完成任务都会自动储存一次。
デ－タ：世界菜单中的特殊项目，用于手动存档或读档。
归还：探索迷宫时的特殊项目，可以直接脱离迷宫回到世界菜单，若归还前未达成任务目标，则视为任务失败。

道具（アイテム）

具体分为武器、防具、装身具、消耗品以及贵重品五种，各有“持有上限值”，需要及时清理不再需要的道具。除了可以按△键确认当前持有物的详细说明，还可以按□键对重要的物品进行上锁，防止因操作失误而失去重要物品。

装备（セットアップ）

在セットアップ项目中可更改的装备共有五项，会直接改变角色的定位与能力，其中职业、行动以及技能都是十分重要的项目，具体会在后文进行详细说明。另外，在此项目下按□键，可查看角色当前的效果与耐性。



クラス：选择角色职业，做出更改后会直接对角色属性值进行补正，必须立刻装备职业所持有的武器与行动才能成功转职。
装备：改变角色的武器、防具以及装身具，不同的职业可以装备不同的类型。
行动：更改角色的攻击行动，不同职业可选的行动数量及类型也有所不同。
スキル：选择角色装备的技能，包括攻击、防御、支援 1、支援 2 以及掉落率五项，只有装备中的技能能够产生效果。
衣装：更改角色的外观服装。

编成

针对游戏中不同的任务与阶段，玩家需切合实际，随时对队伍进行重组。除主菜单外，每一次开始任务前也会自动出现编成画面供玩家取舍。一般思路为近战 2 人、远程 1 人、法师 1 人，如此可比较顺利地推进主线剧情，但在本作中，高输出长续航组合“前排物理输出手 2 人、魔法 + 回复的法师 2 人”也十分实用，玩家可根据具体情况进行选择。而在解锁“互相学习”系统后，角色会习得其他职业及其技能，完全可以根据玩家自己的喜好进行编队。

在编成项目中，角色的位置同时代表了战斗时的初始位置，从左至右分别为“前卫”、“中卫（后）”、“中卫（前）”以及“后卫”。在迷宫中可以调整战斗初始位置，但无法进行角色更换。



技能习得（スキル习得）

消费升级所得的 SP 点数，角色可以学到当前已解锁的技能。本作角色能够习得的技能共有五大类，分别为职业（クラス）、攻击（アタック）、防御（ガ－ド）、支援（サポ－ト）、掉落率（ドロップ）。

职业共有 12 种，每个角色自带一种初始职业。除职业外，每个角色在不同的技能

大类又有自己独特的角色技能，因此若想习得其他角色的职业与技能，必须通过“互相学习”系统。由于技能数量繁多，每个角色又只能装备 5 个技能，对技能的取舍成为游戏前中期的重中之重。与技能相关的具体内容请参照后文的详细说明。



角色属性（ステ-タス）

在ステ－タス项目中能够查看角色的具体数值，除了等级、SP 点数以及经验值提示外，还有“基本属性”与“综合属性”两大类。基本属性为角色自身的属性，会受职业影响而出现一定的补正；综合属性为基础属性受装备以及技能影响后得出的最终属性。各项目的具体功能如下表所示：



基本属性	
属性名	说明
HP	角色生命力
STR	腕力。影响攻击力
VIT	体力。影响物理防御力
INT	知性。影响魔法力与魔法防御力
AGL	俊敏。影响回避率
DEX	器用。影响命中率
综合属性	
属性名	说明
ATK	物理攻击力
MAG	魔法攻击力
RDM	物理防御力
RST	魔法防御力
HIT	影响命中率与会心率
AVD	影响回避率与会心率

感情度

感情度即好感度，由于会对角色拥有的技能产生直接影响，所以成为了本作一项重要的数值。好感度高的角色间会出现“互相学习”、“混合技能”等特殊效果，从而学会更多强大的技能。只要同在编队之中，角色间的好感度就会在任务与战斗中自动上升，若在战斗中陷入行动不能状态则会下降。经过 1.02 补丁的修正后，即使在任务中途退出也不再削减好感度，大大降低了好感度的累积难度。

要想快速提升好感度，可以反复刷相对简单的任务。比如说中层・淀みの森的自由任务，由于 BOSS 点离入口很近，可以反复完成，以此刷出大量的好感。



探索

世界菜单（ワ－ルド）

主角们所在的星球分为“外层”、“中层”与“塔”三大区域，随着主线剧情的推进，能够探索的迷宫也会不断增加。本作无论是主线还是支线，都必须在选择任务后才能够触发，一切都得从世界菜单开始。

探索：选择需要探索的迷宫与任务。

アマツメ：进入女神之间（アマツメの间）与女神相见。除了交纳重要的存在结晶以推进主线剧情外，还拥有道具交换、生成等类似于商店的功能，详情请参照后文说明。

スピ－ドラン：最速挑战。可以挑战指定的 BOSS，在限定时间内完成即可获得奖品。

タイトル：回到标题画面。



选择任务

选择“探索”项目后就可以在不同的迷宫中选择任务了。本作的任务分为三大类，可以直接从任务名前方的标识判别。任务的名称、目的以及等级要求也可以在这里直接查看。



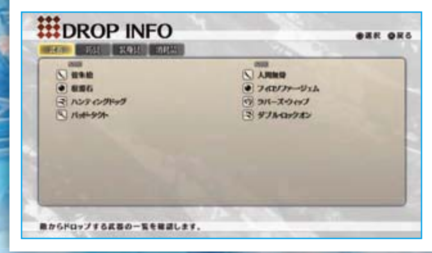
MAIN：主要任务。推进游戏主线所必须的任务，完成后消失。

FREE：自由任务。完成迷宫的主线剧情后，就会解锁相应的自由任务，可以反复挑战。自由任务分为不同的级别，完成下级任务并继续推进主线，会自动解锁上级任务。迷宫内敌人的类型与等级也与任务级别挂钩。

EVENT：事件任务。不含任何探索与战斗要素的纯剧情，也是推进主线所必须的任务，完成后消失。

●探索准备

选择任务后会出现探索准备画面，此时可以对队伍进行编成、调整角色装备。而更重要的则是确认该迷宫内敌人可掉落的物品，这关乎到收集类奖杯的解锁。完成探索准备后，就要正式进入迷宫。



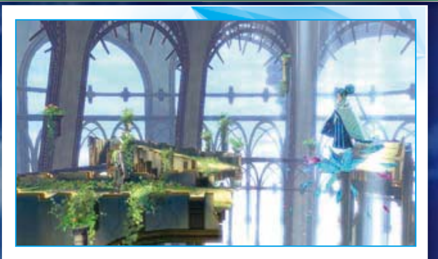
女神（アマツメ）

世界菜单选择“アマツメ”后会进入女神之间（アマツメの间），可以向女神交纳任务中获得的存在结晶与道具。上交存在结晶除了推进主线，也会解锁探索行动或得到高级道具。而以道具交换 AMP 后，就能利用 AMP 来生成其他的道具。

结晶を捧げる：上交存在结晶。关键的存在结晶能解锁新探索行动、推进主线剧情甚至影响游戏结局。

アイテム变换：道具变换。等于是出售道具获取类似于货币的 AMP。

アイテム生成：道具生成。以 AMP 购买可



生成的道具，上交某些白色存在结晶会增加可购买道具的种类。

魂の送还：第十章关键选项选择“自分が残り、みんなを归す”后解锁的功能。根据主角的等级，能够把一定数量的同伴送回到地球。进行魂之送还后，该同伴不再出现在后续剧情中，剩余角色的能力有所提升。另外在送还角色后，辽就能学会该角色独有的必杀技。

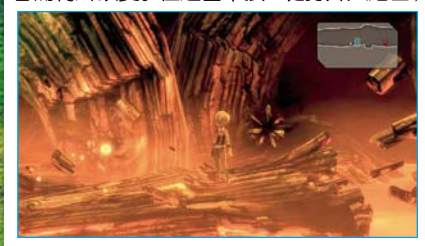
最速挑战（スピ-ドラン）

与指定的敌人进行战斗，并在指定时间内顺利击破，可以获得相应的报酬。随着主线故事的推进，可挑战的敌人也会越来越多。若保持登陆 PSN，还会自动把玩家的最好成绩上传到排行榜中，与其他玩家一争高下。最速挑战也与奖杯有所关联，最好在角色能力提升得足够高之后，再一次性刷完。

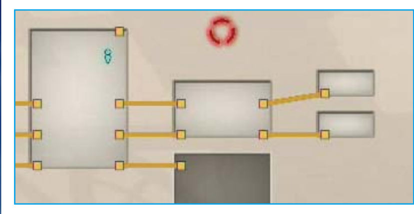
另外本作还有一个联网功能为热点迷宫（ホットスポット），在保持登陆 PSN 的情况下，会在游戏所有迷宫中选择当前最多玩家正在探索的 5 个，此时进入该迷宫，枯萎结晶掉落道具的几率会大幅提升，还有可能会掉落高级道具。

迷宫（ダンジョン）

正式开始任务后，角色会自动进入迷宫。迷宫内的敌人类型与等级会根据任务内容而有所改变。在迷宫中按 L 键打开大地图，



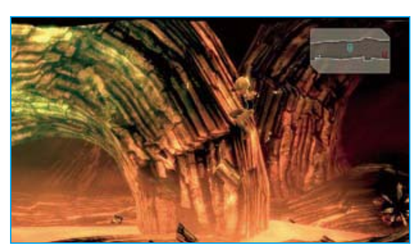
可以看到队伍当前所在位置以及任务的目的地，只要在完成任务指定的目标后离开迷宫就能完美结束任务。完成目标后也可以不立刻回家，继续探索，之后再打开主菜单选择“归还”项目就能回去了。



▲上方的红色标志就是任务的“目的地”。

探索行动

迷宫中一旦接触敌人，就会立刻进入战斗。此外还可以进行各种探索行动，初始的基本行动有先制攻击（○键）、跳跃（× 键）与切换区域、打开宝箱等特殊行动（△键）三种。先制成功能保证在战斗中获得先机。随着主线剧情的不断推进，拥有特殊功能的探索行动也会越来越多，到第七章才能全部解锁。掌握这些特殊探索行动是踏破迷宫的关键。



●エリアル・ジャンプ

二段跳。在第五章上交小春的存在结晶后解锁，跳跃后再次按下 × 键，能够进行第二次跳跃。

●バインド・スフィア

拘束力场。在第五章上交白色存在结晶后解锁，探索中按□键射出特殊力场，把敌人拘束在原地。此时就算接触力场也不会进入战斗，必须施以先制攻击才会触发，利用这个方法可以回避一些不必要的战斗。战胜敌人后残留的光球同样可以进行拘束，成为其他行动的踏板。

●バ-スト・ジャンプ

蓄力跳跃。在第六章上交まゆら的存在结晶后解锁，使用拘束力场束缚敌人后，走进力场就如同走进一个高速发射台中，推动左摇杆可以指定蓄力跳跃的方向。若跳向高处，下落速度会十分缓慢，可以按 × 键跳跃调整落点。

●スライディング

下蹲滑行。在第六章上交光秀的存在结晶后解锁，左摇杆推↓形成下蹲的姿势后按 × 键，角色就会朝前方高速滑行，以此通过一些狭窄的通道。

●バインド・コンボ

连锁拘束。在第六章上交辽的存在结晶后解锁，只要成功以拘束力场束缚敌人，周围一定距离内的光球都会自动被拘束。此时利用蓄力跳跃就能够在多个拘束力场间高速移动，到达难以抵达的位置。连锁拘束的持续时间比正常拘束要短。

●グリ-ド・モ-ド



贪婪模式。在第七章上交黑色存在结晶后解锁，在探索中按 R 即可发动或解除。发动中，角色的移动速度与攻击范围等都有所强化，且“连战”的发生几率大大提升，能够轻松获得更多的奖励。但待机与战斗结束时无法自动回复。

●エリアル・ダッシュ

空中冲刺。在第七章上交轰的存在结晶后解锁，在跳跃中左摇杆推↓并按 × 键，角色就会向前方进行一段距离的高速移动。

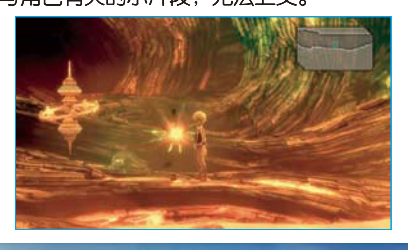
特殊事件（トライアル・イベント）

只会在自由任务中出现的特殊事件，一般为击败指定数量的特殊敌人。这类目标并非光球的形态，而是直接以模型的样子出现在地图上。完成特殊事件的目标能够获得一定奖励，还能提升角色间的好感度。按 L 键打开大地图后按△键可以查看当前的事件条件。



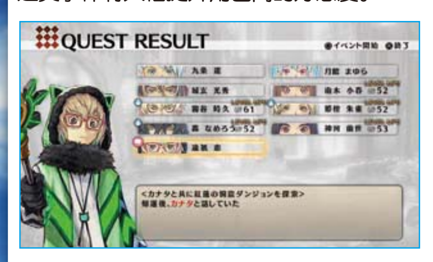
存在结晶

迷宫中发出显眼强光的结晶为“存在结晶”，接近后按△键就能获得结晶。若是角色特有的存在结晶，还能看到与之相关的一些剧情。在アマツメの间上交存在结晶，能让女神回复一定的力量并得到奖励。有些散落在迷宫各处的小型存在结晶只能用于收集与角色有关的小片段，无法上交。



同伴报告

随着主线剧情的推进，任务结算后还会出现同伴报告的画面，简要阐述参战成员外其他角色所做的事情。若头像旁出现蓝色标识代表“获得道具”，红色标识则为“角色间发生好感事件”，按○键即可观看。发生这类事件将大幅提升角色间的好感度。



枯萎结晶

已经失去光芒的枯萎结晶会出现在迷宫各处，直接按○键攻击可破坏，有小几率可获得道具。联网时若进入“热点迷宫”，出现道具的几率会大幅增加。

任务结算



完成任务目标并返回世界菜单时会出现任务结算画面，结算画面主要显示迷宫的“地图踏破率”与“宝箱取得率”，还有总评价“探索达成度”。达成度越高，就能获得更好的奖励道具。地图踏破率可以在大地图中查看，灰色为未完成的区域，白色则是已经踏破的区域。而宝箱的数量与位置都是固定的，获得迷宫内的所有宝箱后，取得率就会到达100%。只有地图踏破率与宝箱取得率都达到最高，该迷宫的探索达成度才会到达“MAX”，这也关乎到本作最麻烦的踏破率奖杯。



▲灰色为未完成地图，白色为已踏破区域。

战斗



1	己方阵容
2	己方参战角色的对应按键、角色血量、攻击行动与特殊状态等信息
3	简要的 AP 槽与必杀槽提示
4	当前回合数
5	敌方阵容
6	指定目标光标
7	目标敌人的血量、种族、弱点属性等信息
8	当前掉落率及风险值
9	已获得的奖励

战斗的基本

战斗中，“进攻回合”与“防守回合”会不断轮换，若以先制攻击命中敌人光球，一定会以进攻开始战斗，给己方带来巨大优势。在进攻回合，当己方的 AP 耗尽或进入战斗菜单选择结束回合，会立刻进入防守回合。○□ × △四个键位分别对应参战角色的行动，进攻时为攻击行动，防守时为防御

行动。无论敌我，只要在攻击时遭遇防反、格挡或中了特殊状态，都会使接下来的所有攻击无效化。

基本上消耗的 AP 越多，招式能力自然就更强。物理型角色拥有“攻击行动”，会以1→2→3的顺序发动，可以随意设置任何招式。魔法系角色每次只能设置 1 个攻击魔法，回复与 BUFF 魔法需进入战斗菜单发动。魔法除了消耗 AP，还会消耗 CT 值。CT 是 Charge Time 的缩写，意为填充时间。当 CT 为 3 时，表示在当前进攻回合发动魔法后，包括本回合在内的 3 个回合都需要进行重新填充能量，角色强制进入待机状态，无法行动。

AP（行动力）

无论是攻击、防御还是使用回复魔法、道具，都一定会消耗该回合的 AP，AP 每回合会进行一定量的自动回复，不足时无法做出任何行动。一旦按下按键设置的角色的行动就无法取消，就算敌人被击杀时还剩下大量行动尚未发动，这些 AP 也一样会消失。进攻回合中，消耗 AP 至不足以做出任何行动时，就会自动进入防守回合。



行动顺序

AP 条上直接以角色头像的方式显示行动顺序，由右向左，只有角色采用了设定好的行动后，下一行动才会开始。比如说让角色 A 连续攻击 2 次，之后接续角色 B 和角色 C，则会形成 A1 → A2 → B1 → C1 的行动顺序，B1 会在 A2 触发之后才开始，C1 则在 B1 触发后开始，最终 A2、B1 和 C1 会在短时间内连续发动，甚至重叠。掌握攻击行动的出招、硬直等特性，搭配正确的行动顺序，能让连击更为顺利。

阵型转盘（アタックローテーション）

进入战斗时，角色的初始阵型以主菜单中的编队为依据，由左至右为前卫、中卫（后）、中卫（前）与后卫。但在战斗之中，玩家还可以根据实际情况按 L 键打开阵型转盘，使角色的位置轮转，这三种位置会对角色能力产生不同的影响。

位置	说明
前卫	攻击力上升，极易被敌人盯上，待机时 HP 回复量低。近战物理型的主攻手一般放在这个位置
中卫	各方面都比较中庸，但位于前排的中卫会更容易被敌人攻击
后卫	攻击力下降，但极少被敌人盯上，且待机时回复量高。一般会把负责回复的法师放在这个位置

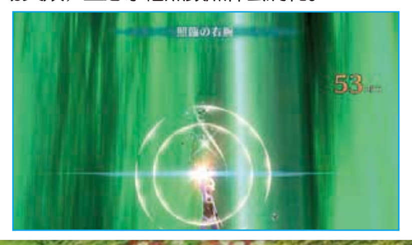
另外，四名参战角色还分为“前排”与“后排”，当敌人盯上后排角色并准备越过前排进行近距离物理攻击时，前排只需进行防御就可以完美格挡掉敌人的这次攻击。利用这个特点就可以在杂兵战中有效地保护后排角色。

必杀技（デモンズ・グリード）

每个角色都有独特的必杀技，攻击的范围与效果各不相同。必杀槽积蓄到整数时，即可按 R 键发动一位角色的必杀技，最多能积蓄 4 个必杀。基本上，每个角色一回合只可以发动一次必杀，在进攻回合最多可以连续发动 4 次。使用特殊的道具还可以提升必杀技的等级。



每次攻击都会累积必杀槽，若打中敌人弱点会积蓄更多。相反当己方承受伤害时会减少必杀槽，进行防御可以控制减少的量。另外，若敌目标已在攻击中死亡且连击停止，即使输入了必杀技指令也会临时终止，若在发动时吃了一记防反或中了麻痹状态，也会使必杀技发动失败，且必杀槽点数照样会消耗。



连击

连击正是“动作指令战斗系统”的重头戏，最基本的思路就是以“角色交错”的方式接多段连击，也就是角色 A 与角色 B 的攻击错开，形成 A1→B1→A2→B2 的顺序。另外以二级风魔法起手聚怪破防再施以攻击是堆连击的一个好方法。由于前卫主攻手的攻击力加成高，也可以利用中卫的物理型角色进行垫招，形成 A1→A2→B1→A3→B2 的循环以进一步加强输出能力。

每个职业技能的招式演出与硬直各有不同，如何配合要看玩家的习惯了。尤其需要注意的是，在 BOSS 战中不要随意输入大串指令使 AP 耗尽，连击的过程中还要注意发动必杀技的时机、适当留下 AP 以使用道具等要点。根据连击命中的形式不同，战斗会掉落更多的奖励。在空中形成连击会得到增加掉落率的奖励；敌人倒地后形成的连击会得到增加经验值的奖励。

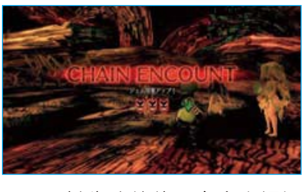
在游戏的后期，角色职业等级提高后会获得更优秀的技能，此时也可以考虑只给物理型角色



设置 1 个攻击行动，2/3 留空，战斗中形成 A1→B1→A1→B1 的顺序。这样一来除了可以保证每一下攻击都是最强的输出，还可以搭配“夜叉蜘蛛 一手”这类追加伤害的优秀攻击技能达到输出的最大化。

连战（チェインエンカウント）

进入战斗时有一定几率触发连续进行多场战斗的“连战”，在连战中能得到更多的奖励。发动



“贪婪模式”后，触发连战的几率会大幅提升，可更有效率地练级或刷道具。可以只在需要练级的时候进入“贪婪模式”并以连战快速升级。

战斗菜单

在进攻回合玩家可以按 START 键打开战斗菜单，回复魔法与道具的使用都需要在这里进行操作。

フェーズ终了：不再消耗 AP，直接结束该进攻回合。剩余 AP 会继承到接下来的回合。

魔法：每个法师只能装备 1 个攻击魔法，其余魔法都需要在这里手动选择。回复类与 BUFF 类魔法无法装备，必须在战斗菜单使用。

アイテム：消耗 AP 使用道具。执行该指令的角色在本回合无法再行动，因此一般情况下建议留到连串攻击之后再使用道具。

セットアップ：确认角色当前的装备状态，但无法进行更改。

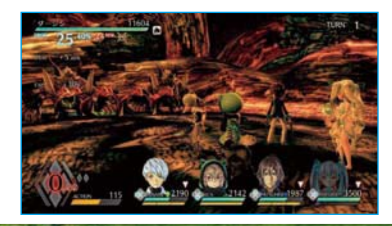
逃走：逃跑成功会结束战斗，但失败时会直接结束进攻回合。



特殊状态

敌方血条的右方有时会出现特殊的符号，表示了它们的属性以及弱点属性。异常状态则是敌我双方都有可能产生的。瞄准弱点属性攻击敌人不但会造成更高的伤害，还能积蓄更多的必杀槽。武器、防具与装身具的称号与说明会解释其带有什么属性且对什么种族产生特殊效果。

当己方角色中了异常状态后，除了角色建模会出现相应的动作，下方的头像旁也会标出当前异常状态的类型。



异常状态

图标	状态	效果
	气绝	无法行动，受到攻击或进入下一回合就会解除
	麻痹	无法行动，受到攻击也不会解除
	毒	每次结束回合都会受到一定伤害
	衰弱	不再自动回复血量，道具与魔法的回复效果减半
	封印	封印技能所给予的效果
	混乱	无法控制，采取随机的行动

种族与属性

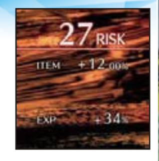
图标	种族 / 属性	图标	种族 / 属性
	魔兽		植物
	魔物		火属性
	爬虫		雷属性
	硬壳		冰属性
	龙族		风属性

掉落道具与上锁道具

每一场战斗结束后，根据掉落率的高低会掉落不同的道具，也可以通过装备掉落率类技能来调整掉落道具的种类偏向。掉落率越高，就越容易掉落更稀有的道具，带“称号”的武器、防具与装身具会附加更强的能力。

另外有些敌人血条下会出现一个带锁的宝箱图案，这代表这名敌人拥有上锁道具。面对有弱点的敌人时，需以弱点攻击给予其致命一击才可获得；面对没有弱点的敌人时，必须使用必杀技给予其致命一击。

储存奖励（ストレージ・ボーナス）



除了连击之外，本作还有一种可在战斗后继续保存掉落率、经验加成等奖励的系统——“储存奖励”，能够把每场战斗的奖励积累起来，也就是说战斗次数越多，就能同时提高掉落率，最终获得更好的道具。

然而伴随掉落率的提高，风险值（RISK）也会随之增高。风险值越高，己方直接承受伤害时发生“奖励爆裂（ボーナス・バースト）”的几率也越高，会一次把此前储存的奖励全部清零。若角色保持防御，就不会出现爆裂的情况，也可以装备支援技能“ブレイク・アヴォイド”来抵消奖励爆裂的清零效果。

技能（スキル）



能够在战斗中产生效果的技能也是本作战斗系统的一大重点，装备技能将直接影响角色的战斗能力。前文也曾提过，技能共有五大类，消耗升级获得的 SP 点可以习得技能。通过“互相学习”与“混合技能”可以使角色习得更多的技能。具体的职业技能列表与角色推荐技能会在后文的“角色及职业简述”项中描述。

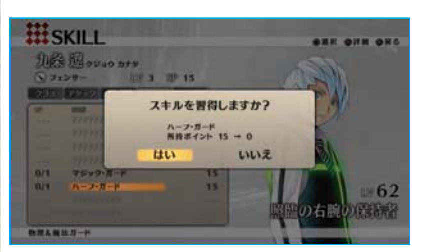
职业（クラス）：职业决定了角色的基本属性、可装备物品以及攻击行动，升级职业技能能获得更多的属性补正与解锁强大的攻击行为。后期角色在学习别的职业后，可以进行转职。

攻击（アタック）：攻击技能只会在进攻回合产生效果，会在角色的攻击行为中追加倒地、升空、追击等新的效果。

防御（ガード）：防御技能只会在防守回合产生效果，拥有使角色加强防御效率、进行防反或终止敌人行为等特殊效果。

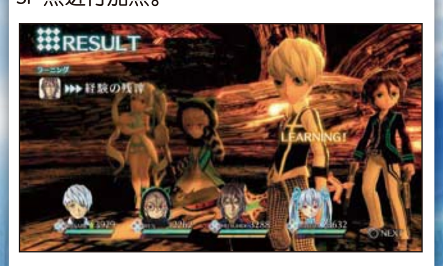
支援（サポート）：支援技能在战斗中满足特殊条件时发动，效果多种多样，有增加经验值、增加攻击力、甚至能追加魔法防御、降低魔法伤害等。支援技能一次能装备 2 个。

掉落率（ドロップ）：掉落率技能可以增加某种类型的道具掉落率。



互相学习（ラ－ニング）

好感度高的角色在战斗之后有一定几率触发“互相学习”系统，以此学习角色间已习得的技能。第一次学习默认为 LV1 的技能，之后每次学习都会继续提升技能等级直到最高级。也就是说角色 A 拥有 LV MAX 的技能后，队伍内的其他人完全可以互相传播直到共同拥有这个 LV MAX 的技能，不需要浪费 SP 点进行加点。



混合技能（ミックスアップ）

特定的同伴组合在战斗后有一定几率触发“混合技能”系统，可以习得特殊的支援技能，比如说把青梅竹马四人组放在一起，当相互好感度达到一定水平，就会习得“竹马の盟友”，效果为增加角色能力值。



角色及职业简述

每个角色自带一个初始职业且在后期能够转职，这是本作的一大特点。在此按照加入队伍的顺序向大家介绍一下这 12 名角色及其职业特征。其中尤为重要的是重点推荐的角色技能，正确的加点将大大降低本作的难度。

九条辽

必杀技：照临の右腕（全体）	加入时期：初始
初始职业：フエンサ-	类型：近距离



作为本作的主人公，能力平衡且适应性高，必杀技为全体攻击，防御力也尤为优秀，绝对是前卫主攻手的不二之选。初始职业是典型的剑士，攻击力高，范围也相当不错，只要点到 LV4 就可以顺利通关一周目了。拥有击倒效果的技能可以在练级中多加使用，增加练级的效率。

角色技能的性价比同样很高，无论对应什么样的敌人都不会虚，拥有可以控制第某手攻击击倒或挑空敌人，以及防反、双重防御等无比优秀的技能。若同时装备“ハ－フ・ガ－ド”与“レゾナンス・ガ－ド”这两个支援技能，就能同时有效防御物理、魔法两方面的攻击，绝对是对战后期各大 BOSS 时的首选角色。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
防御支援	防御	被破防时自动恢复防御状态	初始
★逆袭の见切り	防御	看准攻击时机按下防御，可以进行反击	防御支援 LV1
★マジック・ガ－ド	支援	放弃物理防御改为魔法防御	初始
★ハ－フ・ガ－ド	支援	同时防御物理与魔法攻击，但效果减弱	初始
★レゾナンス・ガ－ド	支援	根据进行防御行为的人数增加防御效果	マジック・ガ－ド LV1、ハ－フ・ガ－ド LV1
流转する断头	攻击	指定在某个攻击追加带击倒效果的斩击	分为一、二、三手，后两种为初始拥有

※ 带★号的技能为建议优先点满的角色技能，后同。

フェンサ - 职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	リバ－ス・ライン	8	近接	中	–
1	スレイング・ダイブ	9	近接	小	挑空
1	エリアル・エッジ	12	近接	中	–
2	ストリ－ム・コンボ	14	近接	大	–
2	デュアル・セイバ－	15	近接	中	–
3	バ－ティカル・スレイ	16	近接	小	挑空
3	エアライド・カノン	17	近接	中	击倒
4	ファントム・ストライク	18	近接	大	–
4	リフレイン・レイド	20	近接	中	击倒、挑空
5	グロ－イング・ドライヴ	22	近接	大	吹飞

月館まゆら

必杀技：不破の御盾（单体）	加入时期：第一章
初始职业：スト－ム・マギ	类型：魔法



优秀的风系法师，拥有回复 HP 与解除异常状态的技能，而攻击用的二级风魔法不但伤害次数多，还能够有效地聚集敌人破防，再让其他角色施以重击，基本是必选的起手攻击方式。在游戏早期优先把职业点上 LV2，“**ライト・キュア**”就能成为最有效的回复手段，大大降低开盘攻关的难度。而在游戏后期，甚至可以配备两个风系法师以备不时之需。

角色技能方面，相对来说不算出彩，也就“复誓の魔弹”的性价比较高。但由于是早期的风系法师，很快就会与前期角色积累大量好感，在“互相学习”开启后能立刻学习到其他人的有用技能。前期的 SP 点还是拿去把职业给点上吧。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
明镜の见切り	防御	看准攻击时机按下防御，终止敌人行动	初始
★复誓の魔弹	防御	防御成功时自动以魔弹反击	明镜の见切り LV1
★魔弹击炮	攻击	发动攻击魔法后，追加魔弹攻击	初始

スト－ム・マギ职业技能

习得 LV	职业技能	AP	CT	属性	范围	效果
1	バ－スト・ウインド	15	1	风	直线	–
2	★エア・グラビティ	20	2	风	圆形	聚怪
3	カルネ－ジ・ウインド	25	3	风	直线	挑空
5	デス・スパイラル	30	4	风	直线	–
2	★ライト・キュア	20	1	–	全员	小回复
4	ホ－リ－・キュア	60	3	–	全员	大回复
3	コンディション・フィ－ルド	50	2	–	全员	解除异常状态

※CT 代表填充时间。比如 3 为“3 回合内使用一次”，该魔法使用后的 2 个回合会强行待机，无法行动，后同。

城玄光秀

必杀技：悟性の帝冠（全体）	加入时期：第一章
初始职业：ガンナ－	类型：远距离



拥有多段攻击能力的双枪手，早期的职业技能常常会因演出过长而使连击断连，一般穿插在近战攻击中做垫招为佳。职业 LV3 解锁的大范围终焉曲射相当实用，一边回转一边乱射，范围很大。

比起职业，光秀的角色技能是非常优秀的，他拥有练级用的两大神技“**トレ－ニング**”与“经验の残滓”，两者配合可以使枯燥的练级时间大幅减少，在贪婪模式下甚至会出现打一次连战连升 3 级的情况。早期什么都不想直接把这两个练级神技先点满吧，与主角卫培养好感情，尽早通过“互相学习”把神技传播出去才是最重要的。但在面对 BOSS 战前切记把“**トレ－ニング**”摘下来，解除能力下降 20% 的技能负面效果。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
★トレ－ニング	支援	降低角色能力，战斗经验值提升	初始
★经验の残滓	支援	经验奖励加入“储存奖励”中，可以带到下一场战斗	トレ－ニング LV3

ガンナ - 职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	螺旋捻射	10	间接	小	–
1	飞翔乱射	12	间接	小	–
2	接地双射	14	间接	小	–
2	跳突扫射	15	间接	中	挑空
3	★终焉曲射	16	间接	大	–
3	一心极射	17	间接	小	–
4	空舞精射	18	间接	大	挑空
4	乱阵破射	20	间接	中	–
5	必中接射	22	间接	小	–

南木小春

必杀技：螺旋の双尾（全体）	加入时期：第二章
初始职业：フレイム・マギ	类型：魔法



初始四人组的最后一人，作为火系法师，魔法威力非常高，二级火魔法十分实用。不光如此，还拥有惟一的复活魔法与强化己方物理攻击、降低敌方物理攻击的辅助魔法，惟一的遗憾就是不带回复 HP 的技能了。

小春同时拥有十分优秀的角色技能，“魔弹乱炮”可以直接追加 3 发魔弹，这要比まゆら的追加 1 发给力多了。另外更给力的就是“耐魔障壁”，可以直接降低一半的魔法伤害，用于应对主要使用魔法攻击的后期 BOSS。而“ブレイク・アヴォイド”则是能够抵消奖励爆裂的技能，是通关后或二周目时练级与刷道具必备的神技。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
★魔弹乱炮	攻击	攻击魔法发动时追加 3 发魔弹攻击	初始
★耐魔障壁	支援	魔法伤害减半	初始
吸魔法换	支援	受到魔法伤害时回复 CT	耐魔障壁 LV1
★ブレイク・アヴォイド	支援	消耗 AP 以抵消奖励爆裂	耐魔障壁 LV1、吸魔法换 LV1

フレイム・マギ职业技能

习得 LV	职业技能	AP	CT	属性	范围	效果
1	クリムゾン・スフィア	15	1	炎	单体	–
2	ブレイズ・スト－ム	20	2	炎	圆形	挑空
4	フレイム・ロンド	25	3	炎	单体	–
5	フレア・ベント	30	4	炎	直线	挑空
5	リザレクト・グラン	70	4	–	单体	复活
2	エンハンス・エッジ	20	3	–	全员	增加己方物理攻击力
3	ウイ－ク・エッジ	20	3	–	全员	降低敌方物理攻击力

雾谷时久

必杀技：缭乱の从剑（单体）	加入时期：第三章
初始职业：サムライ	类型：近距离

武士是物理攻击补正最高的职业，拥有范围小但速度飞快的多段连击，招式也有挑空、击倒与吹飞的效果，若在进攻回合作为垫招使用，几乎不可能出现断连的情况。但短板也十分明显，那就是攻击范围过小，需搭配二级风魔法起手聚怪才能达到不错的效果。

雾谷最具特征的角色技能就是能够一招破防，甚至直接穿过前排去切后排，可惜本作没有 PVP 要素，他的切后排基本没用。性

价比更高的应是“血涂られた十字”，可以在攻击中追加连续斩击，追求输出的主攻手可以装备这个技能。另外很有意思的技能是能够抵消一次行动不能状态的“**ソウル・オルタナティブ**”，可惜实用性不太高。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
严楯通し 初击	攻击	作为回合第一个攻击者，可以直接破防	初始
★严楯通し	攻击	攻击行为 1 附带破防效果	严楯通し 初击 LV1
★血涂られた十字	攻击	指定在某个攻击追加带连续斩击	严楯通し LV1
复誓の誓い	支援	同伴倒下后增加攻击力	初始
ソウル・オルタナティブ	支援	抵消一次行动不能状态	复誓の誓い LV1

サムライ职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	刺突三连	8	近接	小	–
1	新月	10	近接	小	挑空
1	头骨碎き	12	近接	小	击倒
2	二连脚	14	近接	中	–
2	紫电三连突き	15	近接	小	–
3	绝景望月	16	近接	小	挑空
3	奈落落とし	17	近接	小	击倒
4	双龙连脚	18	近接	中	吹飞
4	刹那三连杀	20	近接	小	–
5	上弦	22	近接	小	挑空

姫椌朱雀

必杀技：抑制の光锁（单体）	加入时期：第三章
初始职业：テイマ–	类型：远距离



对付尖刺怪等麻烦的前排时十分好用，使用鞭子攻击时距离敌人较远，可以确保自身的安全。这个职业最大的优势在于连击，攻击次数高且范围相当大，可以在杂兵战轻松地把连击数堆上去。

角色技能反倒比较薄弱，与雾谷一样拥有抵消一次行动不能的“**ソウル・オルタナティブ**”，攻击技能比较有特色的是能够在攻击中产生中级冲击波的破阵系列，可以有效地增加范围伤害。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
破阵の烈波 初击	攻击	作为回合第一个攻击者，攻击后产生中级冲击波	初始
破阵の烈波	攻击	指定在某个攻击追加中级冲击波	分为一、二、三手，后两者需破阵の烈波 初击 LV1，一手需二、三手各 LV1
复誓の誓い	支援	同伴倒下后增加攻击力	初始
ソウル・オルタナティブ	支援	抵消一次行动不能状态	复誓の誓い LV1

テイマ-职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	シャグラン・サンクシオン	8	间接	小	–
1	セルパン・ク–	10	间接	中	击倒
2	プ–ペ・ダンセ	12	间接	大	–
2	ラ–ジュ・サンクシオン	14	间接	小	挑空
3	シレ–ヌ・ク–	15	间接	中	击倒
3	ガミ–ヌ・ダンセ	16	间接	大	–
4	アム–ル・サンクシオン	17	间接	小	挑空
4	レヴィアタン・ク–	18	间接	中	击倒
5	プランセス・ダンセ	20	间接	大	吹飞

轰なめろう



必杀技：鸣动の穿孔（全体）	加入时期：第三章
初始职业：バウンサ–	类型：远距离

远距离的枪炮手，职业技能由于范围都比较小且演出和硬直都比较长，单人连击基本是不可能实现的，最好还是作为垫招角色使用。用法与光秀的双枪手相似，伤害大，但攻击次数较少。

这个角色真正的价值在于其支援技能，是最早能够通过技能加强必杀技伤害并加速积蓄必杀槽的角色，甚至有技能可以把必杀槽也加入储存奖励中，带进下一场战斗。另外还有一个后期十分实用的技能“夜叉蜘蛛一手”，可以在攻击1产生7Hit的追加伤害，是所有追加伤害中攻击次数最多的，在后期角色习得强力招式并可以只设定1个攻击行动时装备这个技能，可以在每次攻击都出现7Hit追加伤害。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
邪神の鸣动	支援	加强必杀技	初始
★邪神の响震	支援	必杀槽积蓄速度加快	初始
★エンドレス・グリ–ド	支援	剩余必杀槽加入到“储存奖励”中，可以带到下一场战斗	邪神の鸣动 LV3、邪神の响震 LV3
★邪神の觉醒	支援	以必杀槽1的状态开始战斗	エンドレス・グリ–ド LV3
沙罗双树 二手 / 三手	攻击	攻击2/3时追加伤害	初始
沙罗双树 一手	攻击	攻击1发动时追加伤害	沙罗双树 二手 LV、沙罗双树 三手 LV1
★夜叉蜘蛛 一手	攻击	攻击1发动时追加多段伤害	沙罗双树 一手 LV1

バウンサ-职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	ブラスト・フラワ–	10	间接	小	–
1	シ–ド・オブ・テラ–	12	间接	中	–
2	ストレ–ト・ブリッツ	14	间接	小	–
2	シャドウ・マイン	15	间接	小	击倒
3	エリアル・ショット	16	间接	小	–
3	サイレント・ノッカ–	17	间接	中	挑空
4	レイン・オブ・テラ–	18	间接	中	–
4	フィ–バ–・インパルス	20	间接	小	吹飞
5	ジャッジメント・タイム	22	间接	小	挑空

神河兰世



必杀技：摄理の鹏翼（单体）	加入时期：第三章
初始职业：ランサ–	类型：近距离

出场时的凛凛英姿让人印象深刻。武器大刀让这个职业可以使出攻击范围更广的招式，伤害也相当可观。短板是为了体现出大刀的强离心力而导致某些招式演出过长，但只要有其他角色接上连击，她作为攻击手还是合格的。

兰世的角色攻击技能主要以挑空、吹飞类为主，不大实用。与雾谷一样拥有直接切后排的能力，由于拥有攻击范围较广的招式，她的切后排会变成一次大范围攻击，效果不错。至于其他技能，还是从其他角色身上学习为好。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
ミラ–ジュ・スル–	支援	使前排格挡无效	初始

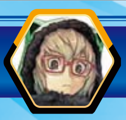
ランサ-职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	初传・露拂	10	近接	大	–
1	初传・一拍子	12	近接	小	–

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	初传・清流	14	近接	小	–
2	初传・天秤担ぎ	15	近接	小	挑空
2	中传・祸拂	16	近接	大	挑空
3	中传・无拍子	17	近接	小	吹飞
3	中传・降龙	18	近接	小	击倒
4	中传・绢担ぎ	20	近接	小	挑空
4	奥传・大祸拂	22	近接	大	吹飞
5	真传・浦波	25	近接	小	挑空

逢祇恋

必杀技：呼应の左腕（全体）	加入时期：第四章
初始职业：フリ–ズ・マギ	类型：魔法



冰系法师，拥有中回复魔法以及增加物理防御、魔法防御的 BUFF 类魔法，短板是攻击魔法的范围不大，攻击次数也不高。但由于有魔法攻击的同时还可以回复 HP 与提升两种防御力，足以让他在中后期极需续航能力的攻关队伍中占一席之地。尤其是他的范围攻击魔法还能够造成击倒效果，练级时也是一大利器。

角色技能方面，基本与まゆら类似，属于不过不失的法师。同样是先把职业技能点上去，其他技能靠偷师来习得。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
明镜の见切り	防御	看准攻击时机按下防御，终止敌人行动	初始
★复誓の魔弹	防御	防御成功时自动以魔弹反击	明镜の见切り LV1
魔弹速炮	攻击	攻击魔法发动时追加魔弹攻击	初始

フリ–ズ・マギ职业技能

习得 LV	职业技能	AP	CT	属性	范围	效果
1	アイス・ブリッツ	15	1	冰	直线	–
2	フォ–ル・グレイシア	20	2	冰	圆形	击倒
4	ヘイル・スト–ム	25	3	冰	弧形	–
5	グレイシャル・ウォ–ル	30	4	冰	圆形	击倒
2	エンハンス・ガ–ド	20	3	–	全员	增加己方物理防御力
3	エンハンス・レジスタ	20	3	–	全员	增加己方魔法防御力
3	シャイン・キュア	40	2	–	全员	中回复

苍鹭ユイ

必杀技：缠う累壁（单体）	加入时期：第七章
初始职业：ライトニング・マギ	类型：魔法



能够使用降低敌人两种防御力的 BUFF 类魔法，但只能解除异常状态、无法回复 HP 的雷系法师。最大的特点是所有攻击魔法都带有麻痹效果，大乱战时具备十分有效的牵制效果。

其实ユイ的角色技能还是挺优秀的，但由于入队时间过晚而显得平庸。若没有失误加错点，玩家应该早就从前期入队的角色身上获得大量有用的技能了，包括“耐魔壁障”、“トレ–ニング”与“经验の残滓”这类必备技能。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
★耐魔障壁	支援	魔法伤害减半	初始
吸魔法换	支援	受到魔法伤害时回复 CT	耐魔障壁 LV1
★ブレイク・アヴォイド	支援	消耗 AP 以抵消奖励爆裂	耐魔障壁 LV1、吸魔法换 LV1
★トレ–ニング	支援	降低角色能力，战斗经验值提升	初始
★经验の残滓	支援	经验奖励加入到“储存奖励”中，可以带到下一场战斗	トレ–ニング LV3

ライトニング・マギ职业技能

习得 LV	职业技能	AP	CT	属性	范围	效果
1	プラズマ・シャフト	15	1	雷	弧形	麻痹
5	サンダ－・スト－ム	30	4	雷	圆形	麻痹
2	ライン・ボルト	20	2	雷	直线	麻痹
3	ディスパ－ス・ライジング	25	3	雷	单体	麻痹
2	コンディション・エイド	15	1	–	单体	解除己方异常状态
3	ウィ－ク・ガ－ド	20	3	–	全员	降低敌方物理防御力
4	ウィ－ク・レジスタ	20	3	–	全员	降低敌方魔法防御力

冥寺阎美

必杀技：虚无の赫石（单体）
初始职业：グリム・リ－パ－
加入时期：第八章
类型：远距离



虽然入队晚，但这个职业绝对是个万能的物理职业，考虑到能够对应尖刺怪等麻烦的敌人，甚至比主角的剑士职业更为优秀。攻击时会把双头镰刀当成回旋镖一样扔出去，炫酷花俏的同时能命中复数敌人，短板是若在复杂的多人连击中使用，有可能出现打空的问题。但攻击属于间接类且输出非常高，攻击次数与范围都十分惊人，尤其是职业 5 级的技能“常暗打ち消す日轮の煌き”能够造成非常惊人的伤害，给 2 个前排角色转职并装备这个技能（只装备 1 个，攻击行为 2/3 都不装技能），配合二级风魔法聚怪起手，可以在杂兵战轻松连上 300Hit，解锁奖杯。对 BOSS 时同样实用，虽不能使用防反，但可以配备“明镜の见切り”打断 BOSS 的猛攻，这恰恰就是阎美的角色技能。

阎美与冥寺偻人是双胞胎兄妹，她在游戏中最珍贵也最重要的技能是防御类的“复誓の断刃”，这是只有这对兄妹才能习得的技能，能够让物理型角色在防御成功时自动进行斩击反击。对于手残党来说，无疑是一大福音。攻击方面，能够形成连续伤害的“内藏えぐり”也相当不错，可以考虑学习。

推荐角色技能

推荐角色技能	类型	效果	习得条件
明镜の见切り	防御	看准攻击时机按下防御，终止敌人行动	初始
★复誓の断刃	防御	防御成功时自动进行反击	明镜の见切り LV1
内藏えぐり 初击	攻击	作为回合第一个攻击者，攻击后产生连续伤害	初始
内藏えぐり	攻击	指定在某个攻击追加连续伤害	分为一、二、三手，后两者需内藏えぐり 初击 LV1，一手需二、三手各 LV1

グリム・リ－パ－职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	道示す宝玉	8	间接	中	–
1	天へ升る日天	10	间接	小	挑空
2	主を离れぬ宝镜	12	间接	大	–
2	主に戻る二对の魔镜	14	间接	大	–
3	暗照らす金鸦の光	15	间接	小	–
3	三方へ飞び立つ神鸟	16	间接	中	挑空
4	主と共にある守护の神镜	17	间接	中	–
4	暗夜に浮かぶ月轮の辉き	18	间接	小	–
5	★常暗打ち消す日轮の煌き	20	间接	中	–

冥寺偻人

必杀技：万象碎く颚（全体）
初始职业：ベルセルク
加入时期：隐藏迷宫任务“或いは、彼らこそが…”第三次挑战成功
类型：近距离



作为隐藏角色，必须在通关后挑战隐藏迷宫的任务三次成功才会加入，能力自然是相当优秀的。职业技能全部都有可观的伤害与攻击范围，且攻击次数高，拥有击倒或挑

空的效果。

角色技能方面，他几乎拥有除魔法外的所有技能。除了增加经验、自动复活等比较特殊的类型，倭人也算是把技能表都给包全了，而前文提过的许多有用技能都与他重复，等到他加入队伍，也已经没有对角色技能加点的必要。除了倭人外，还有两位同样强劲的隐藏角色“ボツ・カナタ”、“ボツ・ランゼ”，会在隐藏迷宫任务“或いは、彼らこそが…”第四次挑战成功后加入，这两人各方面都与辽、兰世相似，在此就不作赘述了。

ベルセルク职业技能

习得 LV	职业技能	AP	属性	范围	效果
1	ヘル・トリガ－	18	近接	中	–
1	パ－ガトリ－・ロ－ド	19	近接	中	击倒
2	ヘブン・ステア－ズ	20	近接	中	挑空
3	コキュ－トス・フォ－ル	22	近接	中	吹飞
4	エタ－ナル・パ－ジ	23	近接	中	击倒
5	エデン・ロスト	25	近接	中	挑空

流程攻略

※ 流程中只描述推进主线所必须的任务，自由任务如“木漏れ日の森（初级）”之流都是用于探索或练级的任务，BOSS 大抵为强化型杂兵，流程攻略就不再赘述了。

※ 无论是一周目还是多周目，任务的推荐等级都能在选择任务时直接查看，基本上保持角色等级比推荐等级高的情况下，就能相对较顺利地完成任务。若等级不足请选择自由任务进行练级。



第一章 见知らぬ世界

◆主要任务①：见知らぬ森の探索

地点：外层・木漏れ日の森

任务攻略：教学任务，只需要按照游戏提示前进即可。进入最深处发生剧情后任务完成。

◆事件任务：最初の夜

地点：外层・名も无き花が群生する丘

◆事件任务：再び 木漏れ日の森へ

地点：外层・名も无き花が群生する丘

◆主要任务②：姿无き声の导き

地点：外层・木漏れ日の森

任务攻略：只需要继续直线前进，不走岔路，很快就会抵达目的地，遭遇本作的第一个 BOSS，まゆら与光秀会参加战斗，变为近战 1 人、远程 1 人与魔法 1 人的绝佳搭配。战胜 BOSS 后两人就会正式入队。

BOSS バルトロ-ザ

优先把前排的杂鱼全部清理干净。谨记以魔法起手能够有效破防，接着就用辽和光秀进行连击吧。BOSS 除本体外还有左右手部位，攻击也相当强劲，千万不要吝惜此前迷宫中获得的回复药，否则角色死亡会无法获得经验。在防御回合注意全员防守，基本上能安全击破这个 BOSS。

第二章 止まない雨

◆事件任务：洞窟の中で雨をしのぐ

地点：外层・断层の洞穴

任务攻略：纯剧情任务。看完剧情后小春就会加入队伍，之后就会形成近战 1 人、远程 1 人以及法师 2 人的初始四人队伍，攻击效率大增，谨记先优先点出まゆら与小春的职业 LV2，光秀尽快点出“トレ - ニング”与“经验の残滓”增加战斗经验。

◆主要任务：洞窟の奥へ

地点：外层・断层の洞穴

任务攻略：在中途发生剧情，之后可以使用迷宫中的回复点（メディカル・キャンプ）了，每次任务中只能回复 3 次。在任务目的地打开宝箱后完成任务。

第三章 管理者からの召喚

◆主要任务①：ゲートを目指して

地点：外层・塔を临む森と岩の道

任务攻略：弱火的敌人较多，使用小春的魔法可以获得更高的掉落率。若此时已经点出两位法师的 LV2 职业技能，基本思路就是以まゆら的范围风魔法先手聚怪，然后再让其他角色进行连续攻击。回收雾谷后继续往右深入，使用传送点后完成任务，雾谷加入队伍。

◆主要任务②：ヴァリアント袭来・东方の搜索

地点：外层・淡い光射す东の森

任务攻略：前往目的地打败 BOSS 就能完成任务，BOSS 弱火，带上火系法师小春，善用まゆら小回复保证血量即可突破敌人。

BOSS アルフ・オ - ズ

除 2 只 BOSS 外还有 4 只杂兵，优先把它们清掉。BOSS 血量相当高，且攻击范围很广，最好在防守回合全员都进行防守。只要有火属性的攻击魔法与回复魔法，本战基本没有任何难度。

◆主要任务③：ヴァリアント袭来・西方の搜索

地点：外层・塔に程近い西の森

任务攻略：前往目的地打败 BOSS 即可完成任务。

BOSS アルフ・サ - バイン

4 只都是同类的蛇怪，但前排的 2 只显然属于杂兵，先争取一回合内把它们消灭掉。BOSS 的毒液喷射范围广且容易让角色中毒，需使用解毒剂解除。其实这个阶段的中毒不具什么威胁，只要维持血量就能轻易结束战斗。

◆主要任务④：ヴァリアント袭来・南方の搜索

地点：外层・阴に沉む南の森

任务攻略：前往目的地打败 BOSS 即可完成任务，由于 BOSS 战的杂兵弱火属性，带上小春是个不错的选择。

BOSS アルフ・ガンジ - ル

比起 BOSS，大量的杂兵更让人头痛。但杂兵弱火属性，可以用小春的范围魔法快速清场。之后只剩 BOSS 一只，虽攻击力较高，但面对有回复手段的阵容还是无计可施。

◆主要任务⑤：ヴァリアント袭来・北方の搜索

地点：外层・妖光が覆う北の森

任务攻略：前往目的地打败 BOSS 即可完成任务，BOSS 与杂兵皆弱火属性，强烈建议带上小春。此任务结束后，朱雀、轰以及兰世会加入队伍。



BOSS アルフ・パナッシュ

带上小春会让本战更为轻松，关键在于快速把前排的 3 只杂兵清掉。可以指定目标为オ – ズ后以まゆら的范围魔法聚怪并施以连击，之后面对两只喜欢喷射攻击的 BOSS 就没有什么难度了。尽管 BOSS 的攻击会让角色陷入衰弱状态，但只要维持血量就可以安全通过。

◆主要任务⑥：グラマフェリオ讨伐

地点：妖光が覆う北の森

任务攻略：进入地图没走几步就会进入 BOSS 战，本战至少要带上一位远程攻击手，从光秀、轰、朱雀之中选一人吧。

BOSS グラマフェリオ

杂兵尖刺怪会阻挠近战角色接近BOSS，最好以较远的物理攻击扫掉。之后BOSS会发动魔法攻击或召唤新的尖刺怪，只需要注意回复维持血量并继续清扫尖刺怪就能把BOSS磨死。战斗到了尾声会解锁必杀技的使用。

第四章 魂の气配

◆主要任务：9人目の魂保持者

地点：外层・天空に浮く岛

任务攻略：前往目的地并击败BOSS即可完成。地图非常大，很容易迷路，而且一周目现阶段大多数地方都是去不了的。若不打算绕路可以直线往右走，到第五个区域会看到回复点。继续前进并通过两次传送就会到达目标红点所在的地图。击破BOSS后逢祇恋加入队伍。

BOSS アルフ・アジ-ム

与上一战一样，前排会有尖刺怪保护BOSS，先以远距离攻击清掉小怪，之后围殴BOSS就不会有太大的难度了。BOSS基本只会使用挥舞攻击，只要看清楚它发动攻击时的距离就能进行防御，BOSS跳起时最好全员防御。

第五章 声が闻こえる

◆事件任务：遭遇

地点：中层・淀みの森

◆主要任务①：南木小春の存在结晶

地点：外层・崩落した塔の遗迹

任务攻略：目前那些流砂地形还无法通过，而且无法在流砂上逆行，直接通过能走的路线抵达目的地吧。从回复点所在的区域继续往右前进，很快会到达剧情点。打败BOSS后就会获得小春的存在结晶，上交给女神并推进主线剧情后会解放“二段跳（エリアル・ジャンプ）”的能力，之前许多没办法探索的位置都可以抵达了。但由于探索行为尚未完全解锁，不推荐立刻去回收宝箱。

BOSS バルトデゥ-ラ

前排依然有尖刺怪在保护BOSS，与之前一样，把小怪都清干净后围殴BOSS。部位破坏能在给予本体伤害的同时降低BOSS的攻击力，所以应优先打破两只大手。敌人会使用连续拳击，伤害非常高，一定要用小回复魔法维持一定的血量，否则容易直接被连死。

◆主要任务②：存在结晶探索1

地点：外层・阴に沉む南の森

任务攻略：这次带着二段跳进入迷宫，就可以开始回收几个沿路的宝箱了，抵达目的地按△键得到白色的存在结晶后任务结束。注意这类“白い存在结晶”理应即时上交给女神，可以解锁能力或得到高级道具。这次上交结晶后解锁“拘束力场（バインド・スフィア）”的能力，可以在迷宫探索中按□键发动，束缚敌人。

第六章 それぞれの想い

◆主要任务①：月馆まゆらの存在结晶

地点：外层・常雨の森

任务攻略：杂兵战的敌人数量越来越多，抵达目的地进入BOSS战，完成后上交まゆら的结晶会解锁探索行动“蓄力跳跃（バ-スト・ジャンプ）”。使用拘束力场束缚敌人后走进力场使用蓄力跳跃，以此抵达地图上更高更远的位置。



BOSS ジュリオベイル、ジュリオレ-ベ

先打破部位后对本体进行有效输出。BOSS会召唤大炮发起攻击，目标都是前排，因此前排若受伤过重，只需要进行位置轮换就可以缓一口气。

◆主要任务②：城玄光秀の存在结晶

地点：外层・天空に浮く岛

任务攻略：这个任务没有BOSS战，可以悠闲地推进。第四章进行主线时已经点亮一部分地图，经由传送点5就可以到达目的地。利用刚刚解锁的强力跳跃功能，在传送点5下方拘束敌人并跳上去。在目的地得到光秀的结晶并上交后会解锁探索行动“下蹲滑行（スライディング）”与多个主线任务。

◆主要任务③：逢袛恋の存在结晶

地点：外层・熔热の洞窟

任务攻略：完成这个任务后就会解锁“互相学习”功能，在编的四个参战角色可以学习彼此的技能！迷宫中，掉进岩浆地形会削减血量。抵达目的地的路上没有需要用到强力跳跃的地方，在拥有地下空洞的区域走左下的出口就会立刻看到回复点，继续往左走就是目的地了。BOSS战后上交恋的结晶解锁“互相学习”。

BOSS ゼラル・グランクラ-ク

照旧先清掉杂兵，然后围殴BOSS。本关的BOSS攻击力非常强，其血量越低，所使出的连击伤害就越高，“激怒の连击”能轻松秒杀后排，因此最好在开头保存必杀技并在防御回合全体防御，以此蓄出3个以上的必杀技，再瞄准BOSS血量在10000左右时发动连续必杀，一回合直接带走。

◆主要任务④：存在结晶探索2

地点：中层・黄昏の浮游岛

任务攻略：解锁“互相学习”后，让同伴学会有用的技能是十分重要的。目的地就在第二个区域空中的平台上，向女神上交这个结晶会解锁女神之间的“道具生成”功能，等于是花费AMP购买道具。

◆主要任务⑤：存在结晶探索3

地点：外层・崩落した塔の遗迹

任务攻略：这次会从另一个入口进入地图，以二段跳可以跳上小的流沙堆，以此向尚未点亮的地域前进吧。此任务没有BOSS，可以自由练级。

◆主要任务⑥：存在结晶探索4

地点：外层・萌黄色の浮游岛

任务攻略：无BOSS战且毫无亮点的地图，只需要注意使用蓄力跳跃就可以打开不少宝箱。主要用于练级与互相学习有用技能。

◆主要任务⑦：存在结晶探索5

地点：外层・断层の洞穴

任务攻略：赶往目的地途中会进入两张落差极大的垂直地图，需要拘束敌人后使用蓄力跳跃抵达指定位置。建议进入这两张地图后先把敌人都清干净，并好好练习一下跳跃的技术，以便之后解决更麻烦的迷宫。

◆主要任务⑧：九条辽の存在结晶

地点：外层・木漏れ日の森

任务攻略：本任务开始出现巨兽般的敌人，攻击力极高，且血量下降会发动愤怒连击，后排若中招基本就是被秒，注意防御。通往剧情的路上有个藏得比较深的宝箱需要蹲身才能打开……抵达目的地会进入BOSS战，完成任务后上交辽的存在结晶，解锁探索行动“拘束连锁（バインド・コンボ）”。

BOSS ゼラル・ジュリオキュイズ

看上去与之前的双子BOSS一样，实际上HP与攻击力都变得相当高，攻击方式大多数为单体攻击。由于杂兵有魔抗，首回合先以正常的物理连击清掉前面那堆杂兵，之后注意前排防御，混合搭配法师的攻击与回复魔法就能击破。



第七章 禁断の果实

◆事件任务：诱惑

地点：中层・仄暗き塔の残骸

任务攻略：纯剧情任务。剧情中会得到游戏的第一个“黑色存在结晶”，把它上交给女神后解锁探索行动“贪婪模式”。这是练级、刷道具所必要的系统，务必尽快解锁。之后在迷宫中按R键会进入贪婪模式，再按一次则解除。

◆主要任务①：存在结晶探索6

地点：中层・红莲の洞窟

任务攻略：本任务没有BOSS战，但地图极大，需要花很长的时间才能抵达目的地，而且还有岩浆地形，无疑会成为一次长途旅行。解锁“贪婪模式”后可以顺便在此图练级，中途有的区域一片昏暗，只要打开机关就能点亮。在目的地得到白色存在结晶后上交，会解锁更多可生成的道具。

◆主要任务②：姫椊朱雀の存在结晶

地点：外层・热笼る塔の遗迹

任务攻略：到了中后期，地图的重复率越来越高，这个迷宫就几乎与崩落した塔の遗迹一模一样，利用二段跳可以跳过部分流砂。抵达回复点所在的区域后往左走就会到达目的地，展开BOSS战。战胜后上交朱雀的存在结晶会得到必杀技的强化药，建议给主攻手使用。

BOSS ゼラル・グラマグロ－リ

先以朱雀等远距离攻击手把前排的尖刺怪全部清掉，若已把辺的支援技能“ハ－フガ－ド”或“マジック・ガ－ド”点出并让大家互相学习，此战就会非常简单。BOSS的魔法攻击力高，没有魔法防御会十分被动，“ハ－フガ－ド”可同时防御物理与魔法技能但防御效果减半，在此战很有效。

◆主要任务③：存在结晶探索7

地点：外层・天空に浮く岛

任务攻略：这张图已经跑过很多次，点亮的位置也足够多。利用传送点2进行传送后继续前进就会抵达目的地，中途注意不要失误掉下去了。击败BOSS后会得到白色存在结晶。

BOSS ゼラル・ジュリオキュイズ

瞄准BOSS以二级风魔法起手聚怪就能一回合消灭掉周围的所有杂兵，之后轻松地围殴BOSS即可。

◆主要任务④：轰なめろうの存在结晶

地点：外层・断层の洞穴

任务攻略：没有BOSS的任务，只需要抵达目的地拿到轰的存在结晶就可以完成。上交轰的存在结晶会解锁探索行动“空中冲刺（エリアル・ダッシュ）”。至此，所有的探索行动都已解锁，可以尽情踏破各大地图了。

◆主要任务⑤：10人目の魂保持者

地点：中层・仄暗き塔の残骸

任务攻略：一路前进至回复点所在的区域，继续向右前进就会抵达目的地并进行BOSS战。战胜后第10人苍鹭ユイ加入队伍。

BOSS ゼラル・ザ－ドヤ－ド

清理杂兵后会留下两只会使用二级风魔法的BOSS，比较棘手。建议提升魔法防御或装备“ハ－フガ－ド”这种带魔法防御的技能后挑战，也可以通过调整装备提升角色的风耐性。

◆主要任务⑥：苍鹭ユイの存在结晶

地点：中层・黄昏の浮游岛

任务攻略：任务难度在于如何抵达目的地，中途需要在空中平台间跳跃，一旦失误下落可能得绕很远的路才能回去。沿路会发生几段剧情，触发剧情就说明玩家没有走错路，以8→2→5→4→1的顺序来使用各传送点吧。好不容易抵达目的地后会进入BOSS战，战胜后获得ユイ的存在结晶。

BOSS アルフ・ウルズベ－ド

BOSS的弱点是雷，可以翻一下道具找到带相应效果的武器装上。BOSS血量下降的同时攻击力也会上升，利用老办法在积蓄多个必杀技后在一回合内直接带走即可。

◆主要任务⑦：存在结晶探索8

地点：外层・热笼る塔の遗迹

任务攻略：无BOSS，这个迷宫配置有流砂地形，二段跳跳过流砂后可能会出现无法原路返回的情况。在目的地获得白色存在结晶，上交会解锁更多的可生成道具。

第八章 ゼノビアの最终确认

◆事件任务：确认

地点：外层・天空に浮く岛

◆主要任务①：存在结晶探索9

地点：中层・淀みの森

任务攻略：为了启动传送点，需要打开5个机关。以入口为基准，左侧有2个，分别在左→左下、左下→中间→左；右侧有3个机关，分别在右下、右下→中间→右、右→中间。打开后使用入口右边的传送点，就会得到一个黑色存在结晶。

※这个“黑色存在结晶”的上交与否直接与

结局分歧挂钩，如果想要一周目打出 3 个结局，就千万不要手误把它提前上交了。

◆主要任务②：雾谷时久の存在结晶

地点：中层・神秘の溶岩窟

任务攻略：没有 BOSS 战，但这个迷宫的熔岩地形范围很大，普通跳跃可能不好掌握落点，最好全程以连锁拘束 + 蓄力跳跃来移动。在目的地会获得雾谷的存在结晶。

◆主要任务③：11 人目の魂保持者

地点：外层・萌黄色の浮游岛

任务攻略：直接向右推进 2 个区域后向右上移动，就会进入一个非常广阔的大区域，利用蓄力跳跃和空中冲刺接近区域左上角的出口吧。抵达目的地后就会进入 BOSS 战，战胜后第 11 人冥寺阎美加入队伍，阎美的职业グリム・リ - パ - 是本作的万能攻击手，建议着重培养。

BOSS ジンキュラス

由于这个 BOSS 会使用防反，起手千万不要选择近战角色。利用魔法或间接攻击起手破防后再接近战角色的高输出攻击会非常有效。

◆事件任务：来访

地点：外层・断层の洞穴

第九章 静かな决意

◆主要任务①：存在结晶探索 10

地点：中层・神秘の溶岩窟

任务攻略：继续无 BOSS 的安心探索之旅，这个迷宫也已经简单探索过了，只需要从点亮的位置继续前进就能轻松抵达目的地，获得白色存在结晶。

◆主要任务②：冥寺阎美の存在结晶

地点：中层・仄暗き塔の残骸

任务攻略：在目的地战胜 BOSS 后获得阎美的存在结晶，上交后会获得必杀技加强药并解锁更多可生成道具。





BOSS ゼラル・グランクラ - ク

这场 BOSS 战的杂兵都比较强，首要目标就是在先制进攻回合用必杀技把它们全部扫干净，否则进入防守回合会非常被动。BOSS 自身仍是常见的“血量下降则攻击力提高”的类型，攻击力高时能以“愤怒の一击”造成巨大伤害。一如既往的注意防守、积蓄必杀槽并在其血量被削至 25% 左右时直接发动多个必杀技一套带走。

第十章 辽の决断

※ 本章惟一一个任务是整个游戏最重要的分歧点。若想要有效率地就解锁游戏的结局奖杯，请务必按照提示操作。

※ 多结局的前提是在第八章留下“黑色存在结晶”没有上交，若此时已经上交了第二个黑色存在结晶，无论如何选择都只会进入固定结局“无限の时间”。

提示：若使用自动存档，切记在这里留下一个独立存档，以便读档。为了减少读档后重复的练级过程，建议在进入任务前练级到 LV100 左右。

◆主要任务：辽の决断

地点：塔・アマツメの间

任务攻略：进入女神之间发生剧情后，辽面临最重要的选择。在保留第八章第二个“黑

色存在结晶”的前提下，这个选择会影响最后的结局，产生影响如下：

●选项一：自分が残り、みんなを归す

影响：解锁“魂之送还”系统，每一次送还都会提升剩余人员的属性值，而辽也会学会被送还者的必杀技，只有已经得到主要存在结晶的角色才能送还。可进入“不死の咒い”路线。

●选项二：决断を保留する

影响：不做出最终选择，现状不会产生任何变化。之后在第十一章结束前可以前往女神之间再次做出选择。同样可进入“不死の咒い”路线。

●选项三：一人で地球に归る

影响：激活邪神之力，全员的属性值都会上升。可进入“邪神カナタ”路线。

提示：为了解锁路线奖杯的同时获得全员送还的奖杯，建议一周目只走“无限の时间”与“邪神カナタ”这两个结局。选择“一人で地球に归る”后推进至第十一章最后一个任务“グランバルナスの侵攻”前留下存档。此时若前往女神之间上交第二个“黑色存在结晶”会进入“无限の时间”路线；不上交继续推进游戏会进入“邪神カナタ”路线。由于“邪神カナタ”路线通关后所有同伴对辽的好感度都会下降到最低，因此建议先完成“邪神カナタ”，虽然“无限の时间”通关后无法正常使用女神之间，但只要快速刷掉隐藏任务、得到隐藏角色后直接进入二周目就可以了。

得到强大的隐藏角色后开启高难度二周目，在第十章选择“自分が残り、みんなを归す”开启魂之送还系统。同样在第十一章最后一个任务“グランバルナスの侵攻”前留下存档，想要拿到奖杯“みんなで一绪に”，就在不送还任何人的情况下通关；“孤高のカナタ”奖杯则需要在第十一章结束前把辽以外的所有人都送走，自己孤军奋战，但入队的隐藏角色会陪辽一起战到最后，大大降低了通关的难度。

一周目就想直接欣赏3个结局的玩家，可以自由选择“邪神カナタ”或“不死の咒い”，这两种路线只要第十一章结束前上交结晶就能进入“无限の时间”。通关两个路线后读档回到本章选择最后的路线即可。

第十一章 シャサ-ル侵攻

◆主要任务①：グランマキアの侵攻

地点：中层・朱の结晶动力炉

任务攻略：任务推荐等级为LV80左右，但若有意识地利用贪婪模式练级，玩家到这里应该有100级以上。就算如此，第十一章的BOSS仍然非常强大，而且迷宫更为复杂，多利用空中冲刺与下蹲滑行等行动缓慢推进吧。抵达回复点所在的区域后往上前进就会进入目的地并发生BOSS战。

BOSS グランマキア

必须尽快清理掉两只强力杂兵，否则很可能在防守回合直接倒下。BOSS有近16万的血量，本身的攻击力非常高，血量下降时还会进一步提升。但它最大的弱点是会中毒，丢个毒烟瓶就能让它每回合掉近2万的血量，也可以让角色装备上带毒效果的武器。优先进行部位破坏，把左右两把剑都破坏掉就可以一定程度上压制它惊人的攻击力，己方的血量应保持5000左右，每回合都要注意补血。

◆主要任务②：神河兰世の存在结晶

地点：外层・惑わす薄雾の森

任务攻略：离开第一个区域会再次回到原地，如此重复几次后发生剧情，出现新的区域。由于很容易迷路，请确认出口是否有彩色的蝴蝶飞舞，若有则代表这是正确的出口。通过薄雾区域后直线走进最深处就会发生BOSS战，又是一次很有难度的战斗，建议带上2位法师。战胜后获得兰世的存在结晶，这之后才能把她送还地球。

BOSS アルフ・ボルティクス

BOSS弱冰属性，会使用带雷属性的麻痹喷射，因此麻痹抗性在这场战斗中非常重要。带上冰系法师可以让战斗轻松一些，装备支援技能“ハ－フガ－ド”就能同时防御两种类型的攻击。





◆主要任务③：グランデュークの侵攻

地点：中层・翠の结晶动力炉

任务攻略：抵达目的地后发生 BOSS 战。

BOSS グランデュ-ク

BOSS 的站位很后，可以先把前排的杂兵清理掉。由于 BOSS 会使用防反，建议以魔法破防起手，带上双法师阵容能保证回复与续航，还能间隔回合使用强大的魔法；而在防守回合，由于 BOSS 的攻击力非常强，本战尽可能使用“明镜の见切り”、“逆袭の见切り”这类瞬间防御的技能，还可以装备“レゾナンス・ガ－ド”后让全员都进行防御。另外，BOSS 身上有许多可破坏的部位，优先把两个盾牌都破掉，能增加输出的效率。最大的弱点同样是会中毒，毒攻击与毒烟瓶都能让 BOSS 慢性死亡。

◆主要任务④：ジェリコビスコの侵攻

地点：中层・苍の结晶动力炉

任务攻略：抵达目的地后发生 BOSS 战。

BOSS ゼラル・ジェリコビスコ

BOSS 有 5 个部位可破坏，先破坏掉中间的头部就能阻止它继续召唤杂兵。只要循序渐进地破坏各个部位，这个 BOSS 并没有太大的难度。

◆事件任务：名も无き花が群生する丘にて

地点：外层・名も无き花が群生する丘

◆主要任务⑤：12 人目の魂保持者

地点：中层・白の结晶动力炉

任务攻略：抵达回复点的区域后继续深入，不要进行传送直接前进就会抵达目的地并发生 BOSS 战。

BOSS カガト

18 万的血量看起来不算什么，但他的攻击回数多速度快且范围极广，装上增强物理防御力的防御技能后每个回合都老老实实地进行防御吧。为防止惨遭 BOSS 的防反，切记以魔法或远程攻击破防后再上近战角色，否则光是防反的伤害就能把角色活活屈死。其血量降低后攻势更猛，己方血量需维持在 6000 以上才能扛住。如果有带 BUFF 类法师，可以通过加 BUFF 来增加存活率。

◆主要任务⑥：グラマダミアの侵攻

地点：中层・黄の结晶动力炉

任务攻略：通过传送点抵达目的地后发生 BOSS 战。

BOSS ゼラル・グラマダミア

BOSS 有 12 万血量，先用远距离攻击把前排那些烦人的杂兵都清干净。由于 BOSS 主要使用魔法攻击，装备技能“マジックガ－ド”与“耐魔障壁”就能让战斗变得轻松许多。血量下降后会使用二连魔法，最好用老办法积蓄必杀技一套带走。

提示：完成之后的“主要任务⑦：グランバルナスの侵攻”，第十一章就会结束，无法再使用魂之送还，务必在这里留下独立存档。第十章选择“一人で地球に归る”的前提下，若在这时上交第二个“黑色存在结晶”会进入“无限の时间”路线，坚持不上交则为“邪神カナタ”路线。

◆主要任务⑦：グランバルナスの侵攻

地点：中层・紫の结晶动力炉

任务攻略：留下独立存档后再来挑战这个任务吧。迷宫本身没什么特别的难度，抵达目的地后就会发生 BOSS 战。

BOSS ゼラル・グランバルナス

这个 BOSS 非常非常硬，请务必带上 2 个后排法师进行破坏部位的工作。最优先破坏的是盾部位，BOSS 的物理防御力会明显降低，再破坏掉第二个盾，BOSS 就不会再用防反了。之后循序渐进破坏各个部位就能顺利击破。最致命的弱点“中毒”依然存在，跟 BOSS 硬碰硬还不如直接丢个毒烟瓶。

第十二章 终曲の刻

根据此前的分歧选择，会在这里进入不同的路线并迎来不同的最终战。以下为不同路线下的打法。

“邪神カナタ”路线

进入条件：①没有上交第二个“黑色存在结晶”；②在第十章选择“一人で地球に归る”；③前往女神之间会发生剧情，无法再上交结晶与送还同伴。

◆主要任务：塔の中枢へ

地点：塔・星の枢轴

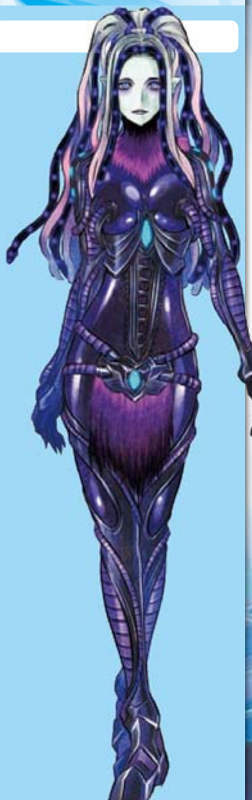
任务攻略：“邪神カナタ”与“不死の咒い”路线的展开基本相同，迷宫虽然大，但杂兵基本没什么难度。而最终战的 BOSS 战都非常强大，由于迷宫内是无法存档的，建议 BOSS 战前先选“归还”出去存个档，免得功亏一篑，之后再一路直冲 BOSS 战就好。首先尽可能登上塔的高处，并使用传送点进一步深入。回复点之后就是 BOSS 战。

BOSS カガト

变得更强也更加棘手，但行为模式并没有变化。注意敌人的防反，使用魔法破防或以远距离破防后再祭出近战角色吧。由于 BOSS 的连续攻击伤害真的非常高，而且出招速度快得不好使用瞬间防御，老老实实装上加强物理防御的技能硬扛比较好。

任务攻略：击败倭人后还要继续推进迷宫，需要打开 3 个开关激活电梯才能抵达更高的位置。来到最高处后发现回复点，之后就是最终 BOSS 二连战，同样可以先出去存个档。最终战建议带 2 位拥有回复手段的后排法师，另外考虑到最后的连战，最好给主角辽装备上拥有麻痹抗性的装身具。

BOSS ゼノビア



第一阶段：16 万的血量，会使用物理与魔法攻击，建议装备技能“ハーフガード”进行防御抵挡。BOSS 不但攻击力高，还会使用带麻痹的魔法，后排可以带两个风系法师，确保即时回血与解除异常状态。所幸 BOSS 血量不算太高，血量清零后，己方会以当前状态进入第二阶段。

第二阶段：这次 BOSS 有 31 万的血量，攻击方法非常多，除了会用物理魔法两种攻击外，还会降低玩家方的防御力，配备两个有回复手段的法师为佳。BOSS 有多个可破坏的部位，分为两套。开始时只能破坏第一套部位，成功打掉其一后就会出现第二套部位。第一套优先破坏ゼノ・クリスタル，第二套优先破坏ゼノ・ジュエル，这两个部位打掉后才能够对本体造成有效伤害。经过一段时间后 BOSS 会施展特殊攻击并复生某几个部位。在破坏掉优先部位后慢慢把其他部位也一并破坏才是最稳健的打法。血量下降后 BOSS 甚至会使用强力的全体魔法攻击，十分棘手，最好以多个必杀技一套带走。

任务攻略：击败真祖之后会发生剧情，接下来就是辽孤身一人挑战充满悲伤的四连战……辽会以上一场战斗的残留状态进入连战。

BOSS キリヤ

一对一，仅有 1 万血量的雾谷基本就是送来给主角辽缓一口气的。注意在本战让辽用道具回复血量，以迎接接下来被围殴的连战。

BOSS ナメロウ、スザク、エマ

这三人血量都在1万左右，由于本身就不是特别厉害的攻击组合，同样没有太大的难度。注意进入下一场战斗前回复自身血量。

BOSS マユラ、ユイ、レン

全员都是法师，但**ユイ**的魔法带麻痹效果，中了麻痹状态就会非常被动，如果没有在战前做好麻痹抗性的准备，此战必须优先击破**ユイ**。

BOSS ランゼ、ミツヒデ、コハル

最后一战是名副其实的青梅竹马大决裂。小春的魔法威力相当高，注意在进攻回合保留行动点以使用道具回复自身血量。四连战后就会迎来大结局，所有人对辽的好感度都降到最低（笑）。

"无限の时间"路线

进入条件：在第十一章结束前上交了第二个"黑色存在结晶"。

◆主要任务：堕ちた女神

地点：塔・アマツメの间

任务攻略：开始任务后立刻就是BOSS战，战胜后虽然可以通关，但在通关后攻略隐藏迷宫时，无法使用女神之间的任何功能。建议带上此前重点培养的前排双物理、后排双回复法师阵容并给角色装备"マジック・ガ－ド"与"耐魔障壁"两个支援技能，能让这场最终战轻松一些。

BOSS アマツメ

BOSS有31万的血量，女神身上有许多可破坏的部位，优先破坏掉**レゾン・フェイス→ヌ－ス・フェイス**与**アガペ・フェイス→ロゴス・フェイス**，使其无法使用降低己方能力的攻击。之后破坏掉保护着本体的**プロト・リアクタ－**，就可以对本体造成伤害了。另外由于女神只会使用魔法攻击，最好在这场战斗装备技能"**マジック・ガ－ド**"与"耐魔障壁"以大幅减低伤害。如果可以最好两个法师都转职为风系，如此可以确保每个回合都使用2个"**ライト・キュア**"，确保足够的回复量。

"不死の呪い"路线

进入条件：①没有上交第二个"黑色存在结晶"；②在第十章选择"自分が残り、みんなを归す"或"决断を保留する"；③前往女神之间会发生剧情，无法再上交结晶与送还同伴。

◆主要任务：塔の中枢へ

地点：塔・星の枢轴

任务攻略：整体流程基本与"邪神カナタ"路线相同，但击败真祖后不需要挑战与同伴的四连战。若是二周目带着隐藏角色来挑战此结局，可以在第十一章最后的任务前留下独立存档，把全部同伴送还就能解锁全员送还奖杯，再以含隐藏角色的组合挑战BOSS；若不送还任何人，就能解锁另一个全员留下的奖杯。之所以建议把这个路线放在二周目挑战，也只是因为辽单枪匹马难以扛过这两场BOSS战罢了。

BOSS カガト

与"邪神**カナタ**"路线的攻略法基本相同。

BOSS ゼノビア

同样有两个阶段且行动模式不变，与"邪神**カナタ**"路线的攻略法基本相同。击败此BOSS后就能迎来大结局了，根据成员的送还与留下，剧情会出现极细微的差别。战胜后没有可悲的同伴四连战，直接进入大结局。



通关后与二周目

通关后读取通关存档或直接开启二周目，都会出现隐藏迷宫“星の枢轴 最奥”，并提供几个高难度的任务。建议玩家一周目用“无限の时间”路线的通关存档把隐藏任务“或いは、彼らこそが…”的四个章节都打完，如此一来，就能使用完整的探索行动最快得到三位隐藏角色并挑战二周目的“不死の咒い”路线。尽管在此情况下无法使用女神之间，但可以保留同伴对辽的好感度。后两个难度更高的任务可以放在二周目再来。

收集隐藏角色后回到标题菜单，选择“NEW GAME PLUS”并读取带★号的通关存档，就能够在继承一周目大部分内容的情况下开始“高难度”的二周目，这也是解锁3个高难度奖杯的必要条件。高难度下，所有迷宫的等级上升，但主线内容不变。必须注意的是迷宫踏破率与宝箱取得率是无法继承的，建议白金玩家一周目先别费心在迷宫的达成度上，而是利用二周目来耐心踏破所有迷宫。

多周目继承项目
所有角色的等级
已习得的所有技能
未使用的SP点数
辽的装备情况
所有道具（贵重品除外）
已收集的要素（武器、防具等情报）
AMP
游戏时间
最速挑战的数据
已解锁的可生成物品
好感度（※）
隐藏角色

※若读取“邪神カナタ”路线的通关记录，所有同伴对的辽的好感度都变为最低。

◆隐藏任务：或いは、彼らこそが…

地点：塔・星の枢轴 最奥

任务攻略：这个任务可以连续挑战4次，完成第3次时冥寺倭人入队，完成第4次时ボツ・カナタ与ボツ・ランゼ入队，两次入队都会解锁奖杯。这三人就是十分强大的隐藏角色了，拥有独有的职业，大部分技能都能在初期获得，虽看不到好感度，但一样能与其他角色互相学习。因此务必在开启二周目前挑战此任务，可以在进一步练级的同时得到更强的角色。

这个任务的地图非常大，包含了大量的传送点。第一次进入需要打开多个开关，最终激活传送点1，之后就能通过传送点1快速抵达BOSS点了。各机关所在位置如下：入口→右→右→左下→左上→左→右下→打开2个机关；通过传送点3会抵达回复点，通过传送点5打开1个机关；利用传送点6抵达中层，从这里开始右→左下→正中→右→右上→正中→左→打开2个机关，增加更多可前往的区域；通过传送点9来到最下层区域，之后右→左下→打开机关，激活传送点1。

利用传送点1抵达最深处会看到回复点，之后就是BOSS战。

●第一次挑战 ~复誓~

BOSS ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ

两人的攻击范围都较广且攻击次数多，己方会被轻易破防，因此装备防反、自动反击或恢复防御类的技能都会很有效。兰世的攻击破防率极高，且她的血量比较少，先集中攻击把她击破吧。两个BOSS都吃毒、混乱与麻痹状态，中毒大法又可以拿出来用了，这次还可以多扔个“妖魔香”使其混乱降低攻击频率。第一次完成任务后会解锁上级隐藏任务“ゼノビアゼル讨伐”。

●第二次挑战 ~咆哮~

BOSS ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ

血量比上一次挑战时更高一些，但攻略法是完全一样的。练级顺便来打掉即可。

●第三次挑战 ~里切~

BOSS ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ、カガト

两名BOSS与上一战相比血量与攻击力都略微降低，但这次麻烦的倭人也加入了战圈。倭人的防反一直是个很棘手的问题，因此这场战斗还是以击破倭人为最优先目标。只要能尽快让他退场，剩下的两人就不是什么难题了。战胜后，冥寺倭人作为隐藏角色加入队伍，解锁奖杯“12人目の仲间”。

●第四次挑战~仲间~

BOSS ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ

相比第二次挑战，血量与攻击力都更高，但己方自然也提升了不少能力，用相同的攻略法就能顺利击破。战胜后，两人作为隐藏角色加入队伍，解锁奖杯“真の主人公”。

◆隐藏任务：ゼノビアゼル讨伐

地点：塔・星の枢轴 最奥

任务攻略：完成“或いは、彼らこそが…”

的第一次挑战后就会解锁此任务，BOSS 位置是相同的，BOSS 相当强大，若是配备“耐魔障壁”、“ハ-フ・ガ-ド”等魔抗技能，还是可以顺利解决的。

BOSS ゼノビアゼル

52 万的血量，行动模式与最终战的真祖“ゼノビア”基本相同，但会使用更强力的攻击，完全可以一次秒杀主角队伍。配备了应对魔法攻击的技能后，难度就会大降。循序渐进地破坏各个部位，耐心地击破这个 BOSS 吧。战胜后会解锁最后的隐藏任务“初对面”。

◆隐藏任务：初对面

地点：塔・星の枢轴 最奥

任务攻略：完成“ゼノビアゼル讨伐”后解锁，终于能与萌萌的子安邪神对战啦！挑战之前最好给全员装上麻痹抗性的防具或装身具，全员血量在 7000 以上为佳。

BOSS ヤマトガ

看上去与最终战的女神“アマツメ”有些相似，但行动方式与主副部位都有所不同。由于邪神的炸弹攻击会带麻痹效果，己方需要装备带麻痹抗性的道具。首先破坏掉腰侧的部分，如此可明显降低其防御力，也不会再使用降低己方能力的技能。之后破坏除グリ－ド・リアクタ－外的所有部位，尽可能降低 BOSS 的能力值。最后破坏グリ－ド・リアクタ－后就能对本体施以伤害，但 BOSS 会开始使出最强的物理攻击，最好用法师的 BUFF 魔法削弱敌方攻击力或增加己方的防御力，补血也要跟上，否则很可能因扛不住一击而功亏一篑。战胜邪神后会解锁奖杯“ヤマトガ击破”。

奖杯攻略

3A 社的游戏基本靠刷，这也算是一大传统了，本作自然也逃不开无尽刷刷刷的悲惨命运，光是看着各种只能靠刷的奖杯就有些心累，对于广大白金党来说无疑是个噩梦。

奖杯列表

类型	奖杯名称	获得条件
白金	全てのトロフィ－を获得	获得除此之外的所有奖杯
铜杯	不死の兕い	完成“不死の兕い”路线
铜杯	无限の时间	完成“无限の时间”路线
铜杯	邪神カナタ	完成“邪神カナタ”路线
银杯	孤高のカナタ	“不死の兕い”路线，把全员送走的情况下通关
银杯	みんなで一绪に	“不死の兕い”路线，不把任何人送走的情况下通关
铜杯	真の主人公	ボツ・カナタ、ボツ・ランゼ加入队伍
铜杯	12 人目の仲间	カガト加入队伍
银杯	ヤマトガ击破	击败邪神ヤマトガ
铜杯	武器コレクタ－	收集武器 100 种以上
铜杯	武器マニア	收集武器 150 种以上
铜杯	防具コレクタ－	收集防具 25 种以上
铜杯	防具マニア	收集防具 50 种以上
铜杯	装身具コレクタ－	收集装身具 15 种以上
铜杯	装身具マニア	收集装身具 25 种以上
铜杯	アイテムコレクタ－	收集武器、防具、装身具总计 150 种以上
金杯	アイテムマニア	收集武器、防具、装身具总计 250 种以上
铜杯	スピ－ドラン・ビギナ－	获得最速挑战 LV1 的所有报酬
铜杯	スピ－ドラン・エキスパ－ト	获得最速挑战 LV2 的所有报酬
银杯	スピ－ドラン・マスタ－	获得最速挑战 LV3 的所有报酬
铜杯	かけ出し探检家	使 10 个迷宫的探索达成度到达 MAX
铜杯	ベテラン探检家	使 20 个迷宫的探索达成度到达 MAX
银杯	传说の探检家	使所有迷宫的探索达成度到达 MAX
铜杯	冒险王	在高难度的情况下完成 10 个迷宫
铜杯	冒险霸王	在高难度的情况下完成 20 个迷宫
金杯	冒险神	在高难度的情况下完成所有迷宫
铜杯	成金	AMP 累计获得 100000 点
铜杯	富豪	AMP 累计获得 500000 点

类型	奖杯名称	获得条件
银杯	大富豪	AMP 累计获得 1000000 点
铜杯	チェイン・ビギナ－	在达成 30 连击的情况下获得战斗胜利
铜杯	チェイン・エキスパ－ト	在达成 100 连击的情况下获得战斗胜利
银杯	チェイン・マスタ－	在达成 300 连击的情况下获得战斗胜利
铜杯	ヴァリアント・ハンタ－	累计击败 100 只ヴァリアント
铜杯	ヴァリアント・クラッシャ－	累计击败 1000 只ヴァリアント
银杯	ヴァリアント・スレイヤ－	累计击败 5000 只ヴァリアント
铜杯	シャサ－ルを追う者	累计击败 100 只シャサ－ル
铜杯	シャサ－ルを狙う者	累计击败 500 只シャサ－ル
银杯	シャサ－ルを狩る者	累计击败 1000 只シャサ－ル
铜杯	大贤者	辽学会所有魔法
铜杯	グリ－ド	辽学会所有必杀技
铜杯	スキルブック	辽学会 100 种技能
铜杯	ストライカ－	辽学会所有攻击行动
金杯	オ－ルラウンダ－	辽学会同伴拥有的所有能力
铜杯	ハ－レム主人公	所有女性角色对辽的好感度都到达“爱情”以上
铜杯	男の友情	所有男性角色对辽的好感度都到达“亲友”以上

难点奖杯

●刷刷刷奖杯

主要是刷敌人数量以及各类道具，通过主菜单的コレクション项目可以查看到武器、防具与装身具的数据，而在任务准备菜单可以看到敌人会掉落的道具，利用这个方法来刷吧。另外给在编人员装备上同一种掉落率技能会大大增加其掉落率。在刷收集要素的过程中，自然就会击破大量敌人，还可以顺便踏破各大迷宫。注意“冒险王 / 霸王 / 神”这三个奖杯需要在高难度的二周目下才能获得。

掉落率技能	效果
ウエポン・ドロップ	提高武器掉落率
プロテクタ－・ドロップ	提高防具掉落率
アクセサリ－・ドロップ	提高装身具掉落率
アイテム・ドロップ	提高消耗品掉落率

●连击奖杯

队伍内配置 1 位スト－ム・マギ（风系法师）与 2 位グリム・リ－パ－，攻击行动方面，法师装上二级风魔法“エア・グラビティ”，攻击手只装备 1 个“常暗打ち消す日轮の煌き”，还可以搭配攻击技能“夜叉蜘蛛 一手”，随便选一场敌人比较多的杂兵战，先制回合直接结束保存 AP，之后在满 AP 的情况下起手使用二级风魔法，之后攻击手以 A1 → B1 → A1 → B1 → A1 的顺序行动直到 AP 耗完，就能轻松越过 300 连击这道坎。

●全能男主角奖杯

让辽学会所有能学的技能才能解锁，主要分为职业、角色技能、必杀技与混合技能几类。角色技能通过互相学习就能获得，等级不一定需要点满；必杀技需通过魂之送还获得；职业也是靠互相学习，但必须都是 Master 状态才能学会所有职业技能。最后的是混合技能，辽可以学会 4 种混合技能，刷满条件中的角色间的好感度就能在战斗后一定几率学会。顺带一提，混合技能名一般都意味深长，尤其是辽、兰世与まゆら的混合技能，直接叫做“永恒的三角”（苦笑）。

混合技能	条件
竹马の盟友	辽、兰世、光秀、小春同队
エタ－ナルトライアングル	辽、兰世与まゆら同队
男の汗	队伍内全是男性
男の梦	队伍内除辽外都是女性

玩后感

地图与敌人的重复率过高，打到中后期会十分乏味。时常跳出的错误提示、战斗中频现的卡顿与无反应 BUG、主菜单莫名其妙的拖慢情况……全都是让玩家产生烦躁感的原因。除去上述几个严重影响体验的问题，剩余的内容也只能说是不过不失。由于贪婪模式 + 连战时会飞一样地不停升级，让练级有相当的快感，而最大的亮点就是萌萌的子安邪神，战斗时能时常听到他开心的喊叫真是太好了……最后，3A 社的游戏奖杯一向靠刷，白金玩家若要跳坑，请千万慎重。

2015

掌机游戏年鉴

文 掌机王全体编辑 美编 香山

年鉴阅读说明

游戏所属平台

游戏中文译名

游戏日文英文原名

信息栏

◆上列从左到右依次为：发行厂商、游戏类型、发售时间、游戏人数

◆下列从左到右依次为：对应周边情况、游戏售价、推荐玩家年龄

3DS　相关书籍：《3DS专辑》10

相关特快攻略所在书籍

喧哗番长6 魂与血

喧哗番长6～ソウル&ブラッド～

Spike Chunsoft	A · AVG	2015年1月15日	1人
对应扩张右滑杆		6458日元	15岁以上

推荐度 7

推荐度

◆满分为10分

“《喧哗番长》系列”在3DS上的第一作，舞台依旧为校园，玩家要扮演主人公体验三年的高中生活，修学旅行、寒假、暑假还有考试等元素都会出现，还可以操作主人公前往校园以外的地点闲逛。比起前作追加了冲浪、钓鱼等迷你游戏，角色的服装也可以自由更换，游戏的自由度满满。系列经典的“热视线”系统依旧保留，而且这次的游戏画面以接近漫画的方式处理，角色互动时的拟声词也会像漫画一样显示在画面中。

年鉴正文



游戏画面

是否通关

◆打钩标记

本次年鉴收录了2015年度发售的108款掌机游戏介绍，发售时间以最早上市的版本为准。其中绿色框内的为3DS游戏介绍，蓝色框内的为PSV游戏介绍，橙色框内的为跨平台游戏介绍。《掌机王SP》、《3DS专辑》、《PSV专辑》、《PlayStation专门志》上如有制作过相关特快、攻略，也会一并标出便于读者们查找。

游戏类型说明

●内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
AVG	文字冒险游戏	RAC	竞速游戏
A · AVG	动作冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · RPG	动作角色扮演游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/策略游戏
FPS	第一人称视角射击游戏	SPG	体育游戏
FTG	格斗游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	S · RPG	战略角色扮演游戏
TPS	第三人称视角射击游戏	TAB	桌面游戏

年鉴索引

3DS 相关书籍：《3DS专辑》10

喧哗番长6 魂与血

喧哗番长6～ソウル&ブラッド～			
Spike Chunsoft	A · AVG	2015年1月15日	1人
对应扩张右滑杆		6458日元	15岁以上

推荐度 7

“《喧哗番长》系列”在3DS上的第一作，舞台依旧为校园，玩家要扮演主人公体验三年的高中生活，修学旅行、寒假、暑假还有考试等元素都会出现，还可以操作主人公前往校园以外的地点闲逛。比起前作追加了冲浪、钓鱼等迷你游戏，角色的服装也可以自由更换，游戏的自由度满满。系列经典的“热视线”系统依旧保留，而且这次的游戏画面以接近漫画的方式处理，角色互动时的拟声词也会像漫画一样显示在画面中。



■已通关

PSV

艾丝卡&罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士

エスカ&ロジーのアトリエ Plus ～黄昏の空の炼金术士～			
Koei Tecmo Games	RPG	2015年1月22日	1人
对应PSV TV		6264日元	12岁以上

推荐度



“《工作室》系列”的又一次加强移植版，属于“黄昏系列”的第二部。游戏采用双主角的方式推进剧情，在沿袭系列传统要素的基础上对调合与战斗系统做出进一步的改良。《加强版》中追加了主角艾丝卡与罗杰间的全新剧情，前作的关键角色“尼奥”也登强势场，成为一大战力。而在PS3版中配信的采集地、角色等多个DLC也一并收录于本作，还有多达20种以上的全新换装以及新的采集地与BOSS，游戏内容更为丰富。



■已通关

PSV

剑之街的异邦人 黑之宫殿

剑の街の异邦人 ～黒の宫殿～			
Experience	RPG	2015年1月22日	1人
对应PSV TV		5980日元	15岁以上

推荐度



本作由擅长打造第一人称迷宫RPG的“村正小组”开发，沿用了《圆桌的学徒》的世界观。系统方面非常正统，玩家可自由选择种族、职业来创建角色，每名角色还能在保留职业特技的前提下进行5次转职。游戏设置了多种结局，通关后还可以挑战追加迷宫和隐藏BOSS，而且部分要素也与先发售的X360版《白之王宫》有所不同。PSV版更对应网络排行功能，官方会针对通关等级、时间等项目分列排名，供玩家之间相互比拼角逐。



■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》231、《3DS专辑》10

遗产传奇

レジェンド オブ レガシー			
Furyu	RPG	2015年1月22日	1人
对应邂逅通信		6458日元	全年龄

推荐度



本作是一款以“冒险”为主轴的日式RPG，有着古典的幻想世界观作为基础，并将探索、战斗、育成和故事四个要素以简单且缜密的方式进行重新构筑，易上手的同时也兼并了RPG应有的深度。玩家需要从七位冒险者中选择一位，挑战从久远的沉睡之中被唤醒的幻之大陆“阿瓦隆”，通过不断重复地探索来绘制地图并进行冒险，从而解开传说的真相。游戏的一大特色是没有事先设定好的流程，前进的道路完全由玩家自己决定。



■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》232

恶魔幸存者2 破纪录

デビルサバイバー2 ブレイクレコード

Atlus	S · RPG	2015年1月29日	1人
对应邂逅通信		6458日元	12岁以上

推荐度 8

NDS同名游戏的加强移植版，相较原作新增了一条约有本篇流程三分之一长度的新篇章，并且追加了主线全程语音。玩家在战斗时可挑选4名角色上场，每名角色都能携带2只仲魔，行动顺序则由角色的行动力决定。本系列的最大核心“恶魔系统”依然包含拍卖会与合体两个部分，玩家可以利用这两种方式来强化手上的仲魔，增强战力。新篇章里除了加入万众瞩目的角色“峰津院都”外，同样与本篇一样准备了多个结局。



■已通关

3DS

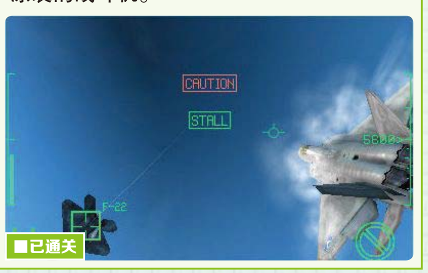
皇牌空战3D 纵横火网 加强版

エースコンバット 3D クロスランブル+

BNE	STG	2015年1月29日	1人
对应扩张右滑杆/amiibo		5119日元	全年龄

推荐度 7

本作是模拟空战题材游戏《皇牌空战3D 纵横火网》的加强版，游戏在保留了前作基础玩法的同时，强化了飞行体验，让玩家可以更好地体验空战的乐趣。作为游戏特色的改装系统也继承了下来，通过战斗可获得引擎、机翼、装甲、驾驶舱等部位的零件，将这些零件安装到战斗机上就能强化航速、耐久力等方面的能力。新要素为与任天堂的游戏角色进行的联动，玩家可使用马里奥、库巴、林克等角色主题涂装的战斗机。



■已通关

3DS 相关书籍：《3DS专辑》10

失落英雄2

ロストヒーローズ2

BNE	RPG	2015年2月5日	1人
对应无意识通信		6145日元	12岁以上

推荐度 8

本作是集合了《奥特曼》、《假面骑士》和《高达》的迷宫RPG，2代剧情讲述了历代英雄的力量被夺走，新参战的英雄们在灾难中聚集起来，一起阻止邪恶军团的故事。游戏追加了不少新角色，当时较新的《假面骑士Wizard》、《银河奥特曼》和《机动战士高达UC》等作品均有收录。系统方面也做了优化，并追加了敌我双方都能发动并受益的Rush系统，抵御住敌人的Rush还能发动Brave技能，让战斗的策略性进一步提升。



■已通关

3DS



七宗罪 真实的冤罪

七つの大罪 真実の冤罪

BNE	A · AVG	2015年2月11日	1人
无对应周边		6145日元	12岁以上



推荐度 6

本作改编自人气漫画，玩家可以操作原作中最强的骑士团“七宗罪”与敌人展开爽快的战斗。游戏以任务形式展开，AVG对话部分与ACT战斗部分交织进行。对话部分全程语音，给予玩家如同观赏动漫作品一般的感觉。剧情按照原作发展，也有原作者监修的原创故事，玩家要通过冒险集齐“七宗罪”的同伴，他们也会成为可操作角色。每个角色都拥有不同的战斗风格和华丽的必杀技，在据点还可以进行角色换装。


■已通关

PSV

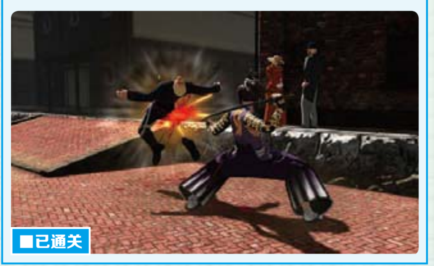
忧世浪士

忧世ノ浪士

推荐度 **7**

Spike Chunsoft	A·AVG	2015年2月11日	1人
对应PSV TV		6264日元	17岁以上

PS3平台《忧世志士》的姊妹篇，玩家可扮演冲田总司的侄子——冲田芳次郎，体验武士道精神和维新激荡下的幕末时代。除了主线剧情外，还有数量众多的分支任务。武器分为打刀、枪和忍刀等七种类别，基础性能和对应技能各异，配合即时防御、感叹槽、特殊技和秘剑等要素，让战斗系统颇为丰富。达成特定条件时还能触发“笔落”，将对手的服装切开并记录成画。城镇中还有吴服屋、道具屋等设施供玩家装扮主角。


■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》231、232

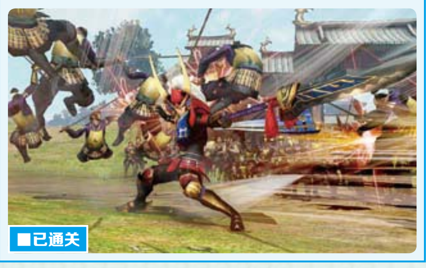
战国无双4-Ⅱ

战国无双4-Ⅱ

推荐度 **8**

Koei Tecmo Games	ACT	2015年2月11日	1~2人
对应交叉存档/PSV TV		6264日元	12岁以上

《Z54》的衍生作品，无双演武模式重新回归了“个人传”，将视角锁定于几名武将从另一个侧面展现剧情，同时还引入新角色井伊直政。无限城模式分为超过百层、需要长时间挑战的“本馆”，以及适合短时间游玩、设置了不同主题的“别馆”。系统方面沿用原作的动作框架，将家宝和携带道具改为了武将的个人成长系统，利用收集到的兵法书就能习得特技，不同角色的觉醒技各异。除了武器外，军马也可以进行强化合成。


■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》231、《3DS专辑》10

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D

推荐度 **9**

Nintendo	A·AVG	2015年2月14日	1人
对应扩张右滑杆		5076日元	12岁以上

本作是N64平台同名作品的移植版，在优化了画面的同时改良了系统，使游戏能更适应掌机平台。剧情讲述旅行中的林克遭到一面具小鬼的袭击，被小鬼夺走了时之笛和爱马，他一直追着小鬼来到了一个奇妙的世界，并得知这里会在3天后灭亡，为了拯救这个世界，林克展开了穿梭时空的冒险。游戏的特色为“面具”系统，林克通过戴上不同的面具可获得诸如滑翔、潜水等能力，使用这些能力来解谜是攻略的关键。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》231、《PSV专辑》13

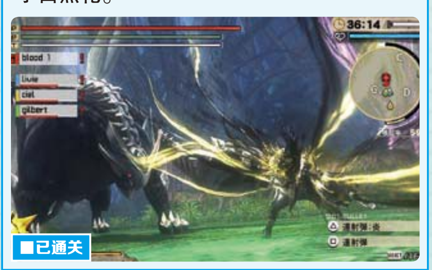
噬神者2 狂怒解放

GOD EATER 2 RAGE BURST

推荐度 **9**

BNE	ACT	2015年2月19日	1~4人
对应交叉存档/PSV TV		6145日元	15岁以上

本作是《噬神者2》的资料篇，支持继承存档，并在本篇的基础上追加了原作的DLC和全新剧情，完善了本篇中留下的悬念。战斗系统做出了不少优化和更改，新加入的遗留神机和个人特殊能力系统让玩家对角色的养成更加自由。另外还增加了新武器“变异镰”和体现与神机的羁绊的“血之狂怒”系统。荒神也有新种乱入，且以往的荒神也都追加了“神融种”的新个体，让噬神者和荒神之间的战斗趋于白热化。



■已通关

PSV

结城友奈是勇者 树海的记忆

结城友奈は勇者である 树海的记忆

推荐度 7

Furyu	ACT	2015年2月26日	1人
对应PSV TV		6480日元	12岁以上

以2014年动画《结城友奈是勇者》为蓝本改编，描绘“勇者部”成员结城友奈与同伴们一起，在普通人无法识别的特殊空间“树海”中，为了保护世界，与不可思议的侵略者“Vertex”进行战斗的故事。日常部分以AVG对话模式呈现，记叙了勇者部成员们日常其乐融融的生活，包括动画版未收录的部分。战斗部分则在3D战场展开，玩家操控勇者部的成员们，在神树的加护下变身，依靠强大的力量击退威胁神树的敌人。



3DS

相关书籍：《掌机王SP》232

世界树与不可思议的迷宫

世界樹と不思议のダンジョン

推荐度 8

Nintendo	RPG	2015年3月5日	1人
对应邂逅通信		6980日元	12岁以上

两大迷宫RPG的跨界合作迸发出的创意火花，世界观和职业源自《世界树迷宫》，系统和玩法则基于《不可思议的迷宫》。每一次进入迷宫地形都会发生变化，宝箱、陷阱、敌人的随机性让人保持新鲜感。战斗队伍可从10种职业中任选4名构成，合理利用技能搭配职业特性才能顺利地攻关。迷宫中还有不少D.O.E类怪物，它们会从迷宫深处不断往上，玩家必须设法把它们消灭或挡住，否则被其闯入城镇，设施就将遭到破坏。



PSV

相关书籍：《掌机王SP》232、《PSV专辑》13

数码宝贝物语 电脑侦探

デジモンストーリー　サイバースルウース



推荐度 9

BNE	RPG	2015年3月12日	1~2人
对应PSV TV		7171日元	12岁以上

“《数码宝贝物语》系列”在PSV平台的首款作品。玩家要扮演一名侦探助手，接受并完成各种与数码宝贝相关的委托。委托数量非常多，而且内容和剧情也都十分有趣，完成特殊委托后还能得到数码宝贝徽章。系统保留了系列特色的“数码农场”，数码宝贝也可以自由退化和进化。本作登场的数码宝贝多达240种，进化链比较完整，玩家还能亲手培养全部十三名皇家骑士团的成员和数码世界的七大魔王，养成乐趣满满。



3DS

蒸汽行动 林肯对异形

Code Name: S.T.E.A.M.



推荐度 8

Nintendo	S · RPG	2015年3月13日	1~2人
对应邂逅通信/扩张右滑杆/amiibo		39.99美元	12岁以上

由《火纹》和《大战争》的开发组IS打造的原创作品，采用了蒸汽朋克的世界观和美式漫画的表现形式，玩家扮演林肯总统麾下的STEAM小队，与外星异形展开对抗。战斗系统接近《战场的女武神》，在全3D的战场上操作4名角色展开回合制攻防战，移动、攻击、伏击等行动都需要消耗蒸汽槽。12名队员的性能各异，随着流程的推进还可以更换副武器和背包。除了13个章节的主线模式外，还有3种联机模式和官方大赛供玩家角逐。



3DS/PSV 相关书籍：《PSV专辑》14

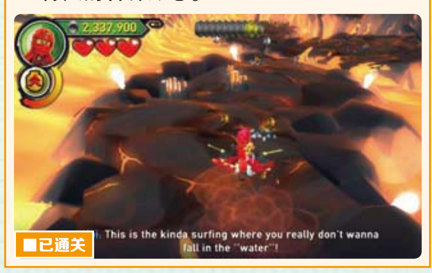
乐高旋风忍者 浪人之影

LEGO Ninjago: Shadow of Ronin

Warner Bros. Games	ACT	2015年3月24日	1人
对应PSV TV		19.99美元	10岁以上

推荐度 6

继《机械忍者》后"《乐高忍者》系列"的又一力作，这次凯一行人又要奉命出击，去粉碎坏蛋的阴谋并拯救世界了。游戏内的一切人物和场景均以乐高积木构筑，玩家要操作主角一行人通过重重关卡，每关还设有5个挑战项目，经常需要借助其他同伴特有的能力破解谜题，方能打开前进的道路。本作中可操作的角色很多，除了剧情登场的角色外，以往作品登场的多数角色也能使用，其中还不乏主角一行人的各种形态。



■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》233

交响旋律 勇者斗恶龙

THEATRHYTHM DRAGON QUEST

Square Enix	MUG	2015年3月25日	1~2人
对应邂逅通信		6264日元	全年龄

推荐度 8

在《交响旋律 最终幻想》大获成功之后，SE的目光又放到了同样有"日本国民RPG"之称的《DQ》上。本作收录了系列1～10代的经典曲目，历代的人气角色、魔物等都会登场，并且融入了原作中的马车、小徽章、蓄力等元素。曲目的玩法依旧分为战斗音乐舞台（BMS）、野外音乐舞台（FMS）和剧场音乐舞台（EMS），此外还加入了挑战模式和双六场等新玩法。角色有RPG中的升级、强化、转职机制，极富育成度。



■已通关

PSV 相关书籍：《掌机王SP》234、《PSV专辑》13

SAO 失落之歌

ソードアート・オンライン －ロスト・ソング－

BNE	A・RPG	2015年3月26日	1人
对应PSV TV		6664日元	15岁以上

推荐度 7

人气轻小说《SAO》的第三款游戏化作品。舞台由SAO时期的浮游城"艾恩格朗特"转移到ALO时期的妖精大陆"瓦特海姆"。系列角色全员参战，剧情为完全原创，加入了全新的原创角色，与桐人等人一起交织出新的故事篇章。战斗系统进化为完全实时战斗，更加具有ACT的操作感，同时除了前作保留下来的剑技之外，还可以使用魔法和飞行系统，体验上天入地的自由感，也将地面战和空中战、远距离战和近距离战结合起来。


■已通关

PSV

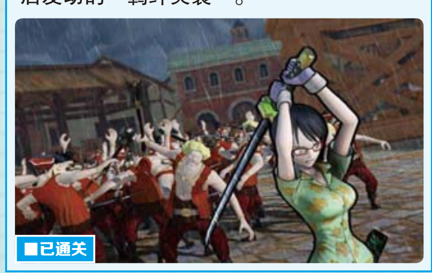
海贼无双3

ワンピース 海贼无双3

BNE	ACT	2015年3月26日	1~2人
对应交叉存档/PSV TV		7344日元	12岁以上

推荐度 8

超人气动漫《海贼王》与《无双》的第三次合作，游戏剧情也终于回归了原作，从路飞出航与索隆相遇开始，一直打到新世界迎战多弗朗明戈，当时在漫画中刚刚登场的萨博在本作里也有出彩表现。自由模式则为富含随机要素和战场任务的小关卡，在大地图上还会出现通缉犯，顺利击倒后有较高的几率获得用于强化角色的稀有硬币。系统方面新增了召唤同伴展开连携的"羁绊攻击"，以及蓄满羁绊槽后发动的"羁绊突袭"。


■已通关

PSV

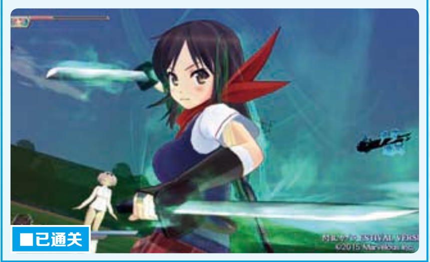
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择-

Marvelous	ACT	2015年3月26日	1~4人
对应交叉存档/PSV TV		5980日元	17岁以上

推荐度 7

“《闪乱神乐》系列”向来以爽快的动作、干脆利落的福利演出著称，本作也继承了系列一贯的优点，并在原有4个学园势力的基础上再次追加新角色，成为了系列最为壮观的女忍者对决作品。相较前作，本作的老角色都进行了性能上的调整，于《闪乱2》登场的真影飞鸟与红莲焰也都收录到两人的招式里，作为暂时的变身状态登场。新系统“摇摇终结”在相应的地点打倒对手还能欣赏到赏心悦目的福利场景。



■已通关

PSV

相关书籍：《PSV专辑》14

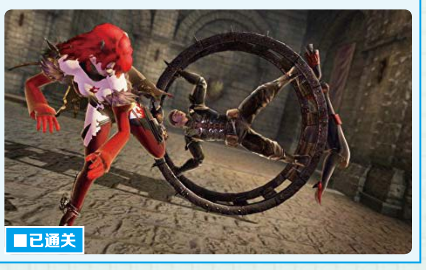
影牢 另一位公主

影牢 ～もう1人のプリンセス～

Koei Tecmo Games	ACT	2015年3月26日	1人
对应交叉存档/PSV TV		6264日元	17岁以上

推荐度 7

本作是一向以高难度著称的异色动作游戏“《影牢》系列”作品《暗黑公主》的完全版，在收录正篇完整内容的基础上新增了丰富的任务模式与另一位主角噩梦公主，这也是系列首个能以“踢技”对敌人直接造成影响的主角。新模式中包含了100个含主线剧情的任务，系列的所有主角都会在故事中以敌人的身分登场，多次击倒她们后就能够使用其外貌与能力。此外还增加了许多新的陷阱与场景机关，使连锁更加华丽。



■已通关

PSV

职业棒球魂2015

プロ野球スピリッツ 2015

Konami	SPG	2015年3月26日	1~2人
对应PSV TV		7538日元	全年龄

推荐度 7

“《职业棒球魂》系列”的最新作，收录了2015年赛季的球员资料，其中不仅包括游戏公布时的选手资料，移籍海外和赛季中途追加的球员也通过配信的方式更新。游戏首次采用了3D扫描功能来构建球员的脸部建模，让球员的表情得到最大程度的还原。模式方面新增了能体验现实棒球联赛最精彩场面的“职业棒球速报”玩法，当日球赛的重要场面会在赛后进行配信，让玩家通过游戏重温当时的情景或改变赛果。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》233、《PSV专辑》13

第3次超级机器人大战Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇

BNE	S·RPG	2015年4月2日	1人
对应交叉存档/PSV TV		7690日元	12岁以上

推荐度 9



“《机战Z》系列”完结篇的第二部，系统基本承袭自前作《时狱篇》，双机小队、战术连携与Z商店等要素都保留了下来，并在原基础上做了一定的改良。双机小队依然是游戏的核心，玩家可以让两架机体组成一个小队出战，小队能使用专有的“双机指令”以及特殊的攻击方式“极限突破”，还加入了新的“喷射冲刺”。参战作品除了大部分延续前作的阵容外，还加入了《飞跃巅峰2》和《全金属狂潮》小说版等新作品。



■已通关

3DS

火星异种 红色行星的激斗
テラフォーマーズ 紅き惑星の激斗

FuRyu	ACT	2015年4月2日	1人
无对应周边		5980日元	12岁以上

推荐度



改编自同名漫画作品，游戏采用了“一骑当千”式的战斗模式，玩家可操作膝丸灯等人与同屏内的多个敌人展开交锋，同行的同伴则能发动援护攻击。除了故事模式外，还有难度更高、可自由组建队伍游玩的挑战模式。收集到的素材可用以提升角色的基础能力、连击上限、支援攻击次数等。本作还搭载了捕获系统，在战斗中有一定几率能收服被击倒的敌人。更让原作粉丝惊喜的是追加的原创剧情以及原创的“火星异种”。



3DS

相关书籍：《掌机王SP》233

天空机士罗迪亚
ロデア・ザ・スカイソルジャー

角川Games	ACT	2015年4月2日	1人
对应邂逅通信		6264日元	12岁以上

推荐度 4

“索尼克之父”中裕司打造的原创新作，玩家要操作罗迪亚在广阔的天空群岛上飞行探险，击败占据在遗迹内的巨型BOSS，最终到达机械帝国阻止纳加王侵略空中大陆迦楼罗的野心。在冒险中有不少敌人和收集品，集齐足够的收集品后能强化罗迪亚的能力，主人公在剧情中还会得到三个辅助武器，让他的攻击方式变得多样化。收集品除了能用于强化外，还可以购买道具为据点飞行船装饰，让飞行船变得更具魅力。



New 3DS

相关书籍：《掌机王SP》233、234

异度之刃
Xenoblade

Nintendo	RPG	2015年4月2日	1人
对应邂逅通信/amiibo		3996日元	12岁以上

推荐度 9

本作是目前惟一一款New 3DS专用的实体版游戏，完整移植自2010年Wii平台的优秀同名作品。这次在掌机上原汁原味地展现了跌宕起伏的长篇故事以及广袤无边的恢弘世界，战斗系统、无缝地图以及丰富的收集要素也都一样不落，尽皆收录其中，将原作的魅力展现得淋漓尽致。游戏的舞台主要由巨大的巨神与机神躯体组成，主角拥有一把能够预知未来的巨剑，积极改变未来的同时解开星球的谜题，最终拯救整个世界。



PSV

相关书籍：《掌机王SP》233

苍翼异闻录 失落的记忆
XBLAZE: Lost Memories

Arc System Works	AVG	2015年4月9日	1人
对应PSV TV		4800日元	15岁以上

推荐度 7

本作是格斗游戏《苍翼默示录》的衍生作品“《苍翼异闻录》系列”的最新作，讲述了另一个不为人知的苍之物语。游戏分为两个部分，在前半部分里玩家需要扮演“我”去搜集记忆碎片并从另一个角度体验前作的故事。而后半部分则是通常的AVG模式，取消了前作的Toi系统，改为以选项决定结局。但本作不再设有其他女性角色的单独结局，而是以前作女主角之一的ES为主，结局也围绕她分为多种Bad Ending和真结局。



PSV

相关书籍：《掌机王SP》233、《PSV专辑》14

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版

ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド

Arc System Works	FTG	2015年4月23日	1~2人
对应PSV TV		4800日元	15岁以上

推荐度 8

本作对应《苍翼默示录 刻之幻影》街机升级版Ver2.0，日版仅提供了数字下载版。新版本相比前作追加了赛利卡和Λ-11参战，角色平衡性也获得大量调整，新增了能够在防御中发动“Over Drive”的全新系统。故事模式保留了前作的所有内容，追加了前作DLC角色的故事，并追加了漫画版《苍翼默示录 Remix Heart》中描绘的外传故事。线下联机模式一改以往单调的界面，模仿家用机的线上联机模式加入了简易的可视大厅。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》234、《3DS专辑》11

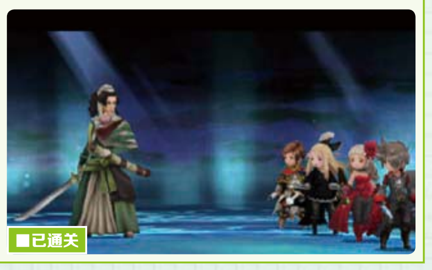
勇气2 最终境界

ブレイブリーセカンド エンドレイヤー

Square Enix	RPG	2015年4月23日	1人
对应邂逅通信		6458日元	15岁以上

推荐度 9

本作为大受好评的《勇气原点 飞翔妖精》的正统续作，在继承前作的战斗与职业系统的基础上进行了不少改进。全新引入的连战系统让玩家能更深入地研究如何更有效率地进行输出，减少了杂兵战的枯燥感。时间操控系统“Bravely Second”被名正言顺地引入到剧情中，在部分困难的BOSS和魔王战中能起到很大帮助。剧情方面则延续自前作世界观，玩家会从新老参半的主角阵容的角度出发，欣赏再一次开展的勇气物语。



■已通关

PSV

再见 海腹川背 散

さよなら 海腹川背 ちらり

Agatsuma Entertainment	ACT	2015年4月23日	1人
对应PSV TV		4536日元	全年龄

推荐度 7

3DS游戏《再见 海腹川背》的加强移植版，沿袭了系列传统的玩法，玩家要操作拥有特殊能力的4位主人公与拟人化的鱼类敌人作战。利用前端装有钩子的绳状道具，向天花板或墙壁投掷，就可以悬挂摆荡前行。场景中设有复数的门，进入不同的门能到达不同的区域，不停探索、发现新要素是本作的一大魅力。画面由30帧进化到60帧，原作全部50个场景在平衡性上皆有所调整，并追加了10个新类型，联网功能也得到进一步强化。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》234

智龙迷城 超级马里奥兄弟版

パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション

GungHo	RPG	2015年4月29日	1~2人
对应邂逅通信		4320元	全年龄

推荐度 7

人气手游《智龙迷城》和《马里奥》的合作产物，在《马里奥》的世界观里融入了转珠玩法。剧情讲述某天蘑菇王国突然出现了有着不可思议力量的转珠，库巴使用转珠掳走了碧奇公主，为了救出公主，马里奥也借用转珠的力量展开冒险。游戏的玩法和《智龙迷城》一样，玩家通过划动触屏移动不规则排列的转珠，如果相同颜色的3个转珠排在一起就能令其消去，从而攻击同颜色的敌人，达成连锁的话还能提高伤害。



■已通关

PSV

相关书籍：《PSV专辑》14

ToHeart2 迷宫旅人

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

Aquaplus	RPG	2015年4月30日	1人
对应PSV TV		5184日元	17岁以上

推荐度 7

由AVG《ToHeart2》衍生出来的“《迷宫旅人》系列”的原点，可操作人物都是原作中的人气女性角色，只不过身分变成了魔法师、战士、弓箭手等。迷宫场景、角色立绘、事件插画等全部高清化，但由于是在《王立图书馆与魔物封印》之后才移植到PSV平台，系统也比后者简陋一些。转职为中高级职业时可以自由选择分支，职业技能、协力技、团队技、角色专有技构成的战斗系统简单易上手，游戏过程中还有不少福利插画。



■已通关

PSV

东京新世录 巴别塔行动

东京新世录 オペレーションバベル

5pb.	RPG	2015年4月30日	1人
对应PSV TV		6264日元	15岁以上

推荐度 7

本作是《深渊行动》的续篇，部分前作角色也会登场。剧情以崩坏的都市迷宫——东京为舞台，玩家要用6名成员组成的队伍潜入迷宫完成任务。游戏能自由创建角色，每名角色能拥有两个职业，要从10个职业中选择其二分为主、副职业进行组合，获得经验时会以不同的比例分配。战斗系统部分采用了半回合制，有多种技能和法术可供选择，还有需要全员配合才能使出的联合攻击，让战斗的打法更加多样化。



■已通关

PSV

相关书籍：《PSV专辑》14

CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音

クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr.

BNE	STG	2015年5月28日	1人
对应PSV TV		7171日元	15岁以上

推荐度 6

改编自同名动画的一款粉丝向射击游戏，采用了细节与作画远超原作的Live 2D立绘，并由人气声优原班人马全程语音演绎，剧情推进时所展现的文字部分表现得相当优秀。而在射击动作部分，玩家需要操纵原作中的机动兵器翱翔于天际之中并忠实地完成战斗任务。游戏原创的女主角可攻略总计7名人气角色，每名角色都拥有个人结局。剧情主线则沿用动画的展开，再分出两条路线进行原作补完与突入截然不同的平行世界。



■已通关

3DS

初音未来 未来计划 豪华版

初音ミク Project mirai でらっくす

SEGA Games	MUG	2015年5月28日	1~2人
对应邂逅通信		5378日元	全年龄

推荐度 8



本作原本是《初音未来 未来计划2》面向北美、欧洲和韩国地区发售的国际版，后来应日本玩家的强烈要求，才追加发售了日版。游戏在前作的基础上追加了新的歌曲和服装，歌曲总数达到48首，服装则有110种以上，同时追加了类似“《初音未来 女歌手计划》系列”里的道具要素，用来辅助玩家进行游戏。通过自定义功能，玩家还可编辑音乐游戏时的各种表示物，如游标大小、评价是否显示和面板的配色等。



■已通关

3DS　相关书籍：《掌机王SP》235

热血时代剧

ダウンタウン热血时代剧

Arc System Works	A · RPG	2015年5月28日	1~4人
对应邂逅通信		4860日元	12岁以上

推荐度 7

本作的剧情是FC版《热血时代剧》的后续，讲述了国政的朋友遭到嫁祸，主人公为了证明好友的清白，开始走遍全日本寻找证据。战斗系统沿袭了“《热血》系列”喧哗乱斗的风格，除了赤手空拳地肉搏外，还能捡起地上的道具，或是释放必杀技。主人公可以拔出自己的佩刀挥舞杀敌，不过刀有气力槽的设定，拔刀攻击需消耗该槽，一旦气力槽低下角色的攻击力就会降低，还会时不时地停留在原地喘气，所以要谨慎使用。



■已通关

PSV

信长之野望 创造 威力加强版

信長の野望・創造 with パワーアップキット

Koei Tecmo Games	SLG	2015年5月28日	1人
对应交叉存档/PSV TV		9504日元	全年龄

推荐度 8

系列第14作的《PK版》与以往略有不同，已持有《创造》的玩家购买付费DLC即可更新本作的内容，奖杯也是追加列表的形式。本作对原版的系统进行了大幅强化，新增了“关原之战”等4个新剧本以及500余名新武将。政略部分追加改修、联合、朝廷、密探等新指令，会战也终于能自由控制部队走位。玩家可以在势力范围内编制6个AI军团，加快统一的步伐。军团长在完成指示的同时，还有一定几率把特性传授给麾下的武将。


■已通关

PSV　相关书籍：《掌机王SP》235

不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子

不思议のダンジョン 风来のシレン5 plus フォーチュンタワーと运命のダイス

Spike Chunsoft	RPG	2015年6月4日	1人
对应PSV TV		5184日元	12岁以上

推荐度 8

系列20周年纪念作，强化移植自2010年NDS平台的同名作品。《不可思议的迷宫》的特色在本作中完美传承，每次冒险结束后等级都会重置，一旦被击倒则失去全部道具金钱。新系统为让特定种类的怪物成为同伴的“友好之证”，以及用于制作“新种道具”的“秘传之瓮”。通过本地或网络联机可以寻求其他玩家的救助，此外玩家之间还能设定条件展开对战，或是协力闯荡迷宫。PSV版更以内置和免费DLC的形式追加了大量新迷宫。



■已通关

3DS

新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士

新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ~アーランド の炼金术士~

Koei Tecmo Games	RPG	2015年6月4日	1人
无对应周边		6264日元	12岁以上

推荐度 7

系列中“阿兰德三部曲”第一部的又一次移植重制，人物建模全部为可爱的三头身Q版，同时大幅追加了游戏要素。除了收录原作的完整内容外，还配合新平台对战斗系统进行了调整。本作最大的噱头无疑是以罗罗娜的老师亚斯特利多为主角的前日谭《亚斯特利多的工作室》，首次向玩家揭露了这位腹黑炼金术士的神秘过去。此外，还新增了战斗难度变更、延长战斗模式以及针对三头身进行改良的多种换装。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》235

星之光辉

ステラ グロウ

推荐度 8

SEGA Games	S · RPG	2015年6月4日	1人
对应邂逅通信		6469日元	15岁以上

以“剑与魔法”为主题的传统作品，玩家要扮演一名失去记忆的少年，与企图毁灭世界的魔女对抗。作为一款战棋游戏，人物特性、属性相克、方向与地形的加成等经典要素都一应俱全。游戏亦融合了近年流行的“唱歌”设定，众多名声优演唱的歌曲成为Buff，为战斗提供实质性的帮助。主人公还能和魔女进行合奏，提供更强力的辅助或干扰效果。无论从人设风格还是故事氛围来说，本作都是名副其实的《光辉圣约》后继者。



■已通关

3DS

节奏天国 精品+

リズム天国 ザ・ベスト+

推荐度 9

Nintendo	MUG	2015年6月11日	1~4人
对应邂逅通信/分享游戏		5076日元	全年龄

“《节奏天国》系列”并不以欣赏音乐为卖点，而是注重简单操作、配合节奏点击按键享受迷你游戏的魔性乐趣。本作收录了GBA、NDS和Wii平台上系列旧作中的精品级迷你游戏，同时亦完全原创了30种以上的全新玩法，总游戏数量超过100种。挑战模式中将迷你游戏按各种主题分类，玩家还可以挑战由数种玩法混合组成的整条关卡路线。另外本作支持分享游戏，能够让未持有本作的玩家一起加入挑战模式中。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》235、236、《PSV专辑》14

英雄传说 空之轨迹FC 进化版

英雄传说 空の轨迹FC Evolution

推荐度 8

角川Games	RPG	2015年6月11日	1人
对应PSV TV		6264日元	12岁以上

著名长篇RPG“《轨迹》系列”的原点之作，也是《空轨》三部曲的第一部，冠上“进化”之名登上PSV的舞台。对比PSP版，本作的画面质量大幅提升，全部角色的立绘都进行了重新绘制，战斗平衡也作出了相应调整。而最大的特征无疑是豪华声优阵容的全语音演出，甚至连支线故事都搭配了完整的配音。发动魔法、战技与S战技时的演出也大幅强化，还绘制了全新的CG图，足以给予玩家焕然一新的游戏体验。



■已通关

3DS

龙珠Z 超究极武斗传

ドラゴンボールZ 超究极武斗传

推荐度 7

BNE	ACT	2015年6月11日	1~2人
对应邂逅通信		6145日元	全年龄

本作为SFC时期名作“《超武斗传》系列”的最新作。故事模式收录了原作故事和假想内容，还有操作悟空冒险的原创故事。战斗可操作角色在20人以上，模式为2对2的组队战，玩家最多可以选择两名可操作角色参与战斗，在关键时刻进行交换或攻防援护。除了可操作角色外，游戏中还有80名以上的援护角色，分别拥有各自的Cost，玩家可以将其编入自己的队伍中，在Cost可能的范围内，最多能组成5人小队来进行战斗。



■已通关

3DS/PSV 相关书籍：《PSV专辑》14

乐高 侏罗纪世界
LEGO Jurassic World

Warner Bros Games	ACT	2015年6月12日	1人
对应PSV TV		29.99美元	10岁以上

推荐度 6

本作把“《侏罗纪公园》系列”电影从1993年上映至今的四部作品归纳到一起，呈现出一座别有风味的恐龙主题公园。玩家可以自由选择四部作品其中之一游玩，关卡收录了原作中的经典场景和剧情，对白也是电影原话。游戏玩法依旧是“《乐高》系列”常见的动作解谜，利用各角色的特殊能力破解障碍，达成关卡目标。除了能使用历代的角色外，还可以操作各种恐龙，更能用乐高部件自行DIY出属于自己的恐龙。



■已通关

3DS

波波罗古罗伊斯牧场物语
ポポロクロイス牧场物语

Marvelous	RPG	2015年6月18日	1人
对应邂逅通信		5980日元	全年龄

推荐度 6

本作是《波波罗古罗伊斯》和《牧场物语》合作的产物，在种植经营的基础上融入战斗升级等RPG元素，讲述了一个以成长和羁绊为主题的冒险故事。玩家需接受各种任务，与农田周边迷宫中的怪物战斗，击败强敌“黑兽”、解放被封印的妖精，最后拯救被黑暗覆盖的大地。战斗系统十分王道，蓄满行动槽便可移动，使用特技能实现攻击、回复、辅助等效果，两两组合还能发动协力技能，并能随时开启自动战斗模式。



■已通关

PSV 相关书籍：《掌机王SP》236、《PSV专辑》14

Persona4 彻夜热舞
ペルソナ4 ダンシング・オールナイト

Atlus	MUG	2015年6月25日	1人
对应PSV TV		6980日元	12岁以上

推荐度 8

由《女神异闻录4》衍生而来的音乐游戏，故事模式长度达8小时，剧情发生在《4》之后。战斗由原本的RPG式改为了以节奏游戏与暗影对抗，玩家需要动用方向键、功能键以及摇杆来完成乐曲。收录的曲目都是原作中的经典乐曲或其Remix版，除了可以欣赏系列为人称道的音乐外，还能观赏主要角色的潮流舞姿，玩家更能为角色们更换合适的服装跳舞。节奏游戏准备了四种难度，并允许通过使用道具来降低或提升难度。



■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》236、《3DS专辑》11

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国
ファイアーエムブレムif 白夜王国·暗夜王国

Nintendo	S·RPG	2015年6月25日	1~2人
对应邂逅通信/无意识通信/amiibo		5076日元	15岁以上

推荐度 10

“《火纹》系列”25周年的扛鼎之作，分为双版本发售。玩家扮演的自创主人公需从白夜和暗夜两个国家中选择一个支持，不同版本的剧情、关卡、可收得的同伴皆有差异，官方还以付费DLC的形式推出第三路线，内容极为充实。系统方面集合了系列之大成且更加丰富完善，《觉醒》引入的支援攻防调整成了攻阵和防阵，同时取消了武器使用次数的设定。虽然整体难度有所提高，但“不死鸟模式”能让轻度玩家惬意地享受剧情。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》236、《PSV专辑》14

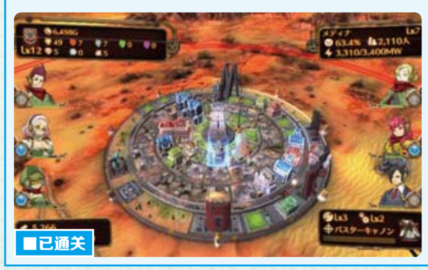
绝对迎击战争

绝对迎击ウォーズ

Acquire	SLG	2015年7月2日	1人
对应PSV TV		6450日元	12岁以上

推荐度 7

本作是一款新感觉的塔防游戏，和同类作品中边建设边打的玩法不同，本作的建设部分和战斗部分是分开的。建设部分中玩家可以慢慢巩固自己的据点，建造加农炮、导弹、机枪等武装，不同的武装克制不同的敌人。进入战斗后则只能专心迎敌，不能再改变武装配置。游戏有一个特别的环状武装系统，据点上建造了武装的区域是活动的圆环，玩家可以通过手动操作来转动它们，从而让上面的武装迎击其克制的目标。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》237

超·逃走中 集结！最强的逃亡者们

超·逃走中 あつまれ！最强の逃走者たち

BNE	ACT	2015年7月9日	1～6人
对应分享游戏		5119日元	全年龄



推荐度 6

本作是以富士电视台的人气节目《逃走中》为题材的改编游戏第二作，玩家扮演的逃亡者需要在限制时间内从“猎人”的追捕中逃脱。随着时间的经过，逃亡者的奖金会不断增加，如果到时间结束都没被抓住就能获得全额的奖金，不过一旦被猎人抓住就无法获得奖金。如果完成关卡中途的任务，可以触发扩大逃走范围、阻止猎人或是增加奖金等额外效果。游戏在前作基础上进行了强化，玩家可使用自己的Mii形象参战。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》236、《3DS专辑》11

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险

大逆转裁判 -成步堂龙ノ介の冒险-

Capcom	AVG	2015年7月9日	1人
无对应周边		6264日元	12岁以上



推荐度 9

作为“《逆转裁判》系列”的新成员，本作大胆起用了全新的时代背景与主角阵容。故事舞台为雾都伦敦，主角是系列关键人物成步堂龙一的祖先龙之介。主要内容依旧分为侦探与法庭两部分，玩家需在调查案件的过程中搜集证据，最后在法庭上利用这些作为武器击破每个谎言与矛盾，并找出事件的真相。全新推出的“共同推理”可以与逗趣搞笑的福尔摩斯同台共演，而陪审团系统的“最终辩论”也成为庭审中逆转的关键。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》236、《PSV专辑》14

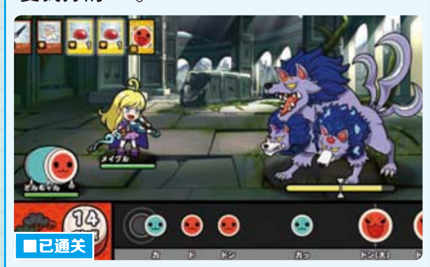
太鼓之达人 V版

太鼓の达人 Vバージョン

BNE	MUG	2015年7月9日	1～4人
无对应周边		6145日元	全年龄

推荐度 7

系列首次登陆PSV的作品，收录了80首以上的曲目，让玩家能够尽情享受“太鼓达人”的魅力。相较系列作，本作把重心放在了动画以及游戏曲目上，收录了许多游戏玩家或动漫爱好者们熟知的名曲。新的故事模式蕴含RPG要素，会有新角色加入与“咚酱”、“咔酱”一起冒险，演绎用音乐打倒敌人的故事。在演奏战斗中，若是成功输入必杀技音符还能发动插入特写的华丽必杀技，给予敌人伤害或回复我方的HP。



■已通关



3DS

相关书籍：《掌机王SP》236、《3DS专辑》11

妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队

妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团·白犬队

Level-5	ACT	2015年7月11日	1~4人
对应邂逅通信/无意识通信		4968日元	全年龄

推荐度 7

由“《妖怪手表》系列”中的小游戏衍生而来，游戏采取在大地图上即时战斗的模式，玩家可在场地中捡取道具、收集升级道具“鬼玉”、达成各种目标以解锁新的剧情任务。妖怪种类多达400种以上，而且大部分妖怪都可以成为同伴并都能升级与进化，任务可联机共同挑战，还有武器、妖怪扭蛋等刷刷刷要素，十分耐玩。12月配信的免费DLC“月兔组”还新增了真挑战任务模式、新剧情、新妖怪等内容。



■已通关



3DS

梦幻模拟战 转生

ラングリッサー リインカーネーション -转生-

Extreme	S·RPG	2015年7月23日	1人
无对应周边		5980日元	15岁以上

推荐度 4

老牌战棋系列《梦战》时隔15年妄图东山再起的一作，人设更换为《超速变形伽罗Z》的画师，剧情围绕三股势力争夺圣剑兰古利萨展开，并且设置了光辉、帝国、黑暗和其他共4条路线。系统方面看似集合了系列之所长，包括开场问答、指挥范围、兵种雇佣、三角克制等，章节间与同伴积极对话还能提升亲密度，触发告白事件后可以习得特殊技能。但战斗部分过于简陋，惟一还保有原作韵味的，只剩下岩垂德行的配乐了。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》237、238

万亿魔坏神

魔坏神トリリオン

Compile Heart	RPG	2015年7月23日	1人
对应PSV TV		7344日元	17岁以上

推荐度 7

CH社品牌计划“魔界1番馆”的第一款作品，玩家的目标是击倒HP高达一兆的万亿魔坏神，游戏分为育成与战斗两部分。育成部分中需通过各种训练指令与剧情事件，让出战魔王习得技能，提升能力素质，并加深其对玩家的好感度。进入战斗部分后，敌我双方在同一回合同时行动，玩家要在谨慎回避拥有超高攻击力的魔坏神的招式的同时，努力削减其HP，以战死为前提，将击破魔坏神的希望不断地延续下去。



■已通关

PSV

相关书籍：《PSV专辑》14

IA/VT 七彩斑斓

IA/VT -COLORFUL-

Marvelous	MUG	2015年7月30日	1人
对应PSV TV		5184日元	15岁以上

推荐度 7

本作是与初音未来同为Vocaloid一员的“IA”专用音乐游戏，该虚拟角色为拥有极高人气的新世代“歌姬”。本作中收录了60首以上的曲目，甚至还完整包含了播放数高达70万次的《日本桥高架下R计划》、《IA/01-BIRTH-》等名曲的PV。整体难度相比“《初音未来》系列”稍低，采取固定单双手8键式，不含触控操作，根据音乐节奏按下指定的键位即可通关。自由、进阶模式有3个难度，还能够自由定制玩家的专属歌单。



■已通关

PSV　相关书籍：《掌机王SP》237

不可思议的编年史 胜利之前绝不回头

不思议のクロニクル 振り返リマセン胜ツマデハ

Spike Chunsoft	RPG	2015年7月30日	1人
对应PSV TV		4059日元	12岁以上

推荐度 7

本作风格与“《风来之西林》系列”相仿，玩家可自由选择不同世界进行冒险，每次出发时职业等级都会从零开始。在地图中捡取道具、武器，进入各种村庄房间，与敌人进行回合制对战是游戏的基本玩法。系统会强制玩家前进无法回头，抵达一定距离后触发各种事件，根据玩家的玩法、行程的远近能迎来不同结局。游戏中的职业众多，还通过免费DLC不断更新，甚至有和《风来之西林》、《枪弹辩驳》联动的趣味职业。



■已通关

3DS　相关书籍：《掌机王SP》237

动物之森 欢乐家装设计师

どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー

Nintendo	ETC	2015年7月30日	1人
对应amiibo		4320日元	全年龄

推荐度 8

本作将“《动物之森》系列”里的“家装设计”元素单独提炼出来，游戏中玩家的身分是家装设计师，需要听取动物们的委托，并根据要求设计家装，步骤包括房屋的选址、外观设计、内装设计等。随着委托完成，可以使用的设计道具种类也会不断解锁，并且除了动物的家外，还可挑战设计学校和餐厅等大型设施。游戏对应“动物之森amiibo卡片”，通过扫描卡片，还可将对应的动物叫到游戏里来为它设计家装。



■已通关

PSV　相关书籍：《掌机王SP》237

光之巨人

レイギガント

BNE	RPG	2015年7月30日	1人
对应PSV TV		6664日元	12岁以上

推荐度 7

故事讲述未来的地球被巨大生物袭击，东京的一名少年将连军队都束手无策的怪物击破后，被选中的主角们迎来了激荡起伏的命运。游戏采用传统迷宫RPG的玩法，战斗中角色通过消耗AP行动，AP无法在战后回复，只能通过被攻击或待机来积蓄，利用□、△、○键展开攻击与防御等行动的“3指令战斗”系统是本作特色之一。BOSS战时玩家还可根据角色属性，进行近、中、远三种距离的设置。此外精致的事件CG也为本作增色不少。



■已通关

PSV　相关书籍：《掌机王SP》237

光辉圣约 无尽

ルミナスアーク インフィニティ

Marvelous	S·RPG	2015年8月6日	1~2人
对应PSV TV		7344日元	15岁以上

推荐度 7

本作剧情讲述了作为调响师的男主人公和十二个魔女一起征战沙场，阻止黑暗势力侵略大陆的野心。战斗中男主人公不会进入战场，而是在战场外作为指挥官指挥魔女们与魔物战斗，还能对魔女们使用道具或施加法术支援。系列经典的好感度系统依旧保留，成长系统引用了四种路线表示，不同的路线有不同的育成方向。除此之外还有利用触摸屏游玩的“秘密课程”福利系统，成功后能大幅增加与魔女之间的好感度。



■已通关

3DS　相关书籍：《掌机王SP》237~239、《3DS专辑》11

超级机器人大战BX
スーパーロボット大战BX

推荐度 **8**

BNE	S·RPG	2015年8月20日	1人
对应扩张右滑杆		7171日元	全年龄

继《机战UX》之后3DS平台的第二款《机战》，收录的作品基本继承自前作，并新增了《超时空要塞30》、《机动战士高达AGE》等作品。系统方面，双机搭档战斗、机体奖励以及技能道具等前作中受到好评的要素都保留了下来，并在原基础上做了一定的改良。游戏还设置了类似奖杯的50项战斗记录供玩家挑战，达成后可以获得额外的部队点数。DLC内容和前作一样，是需要通过付费购买的“残局机战”和特殊关卡。



3DS　相关书籍：《掌机王SP》238、239、《3DS专辑》11

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主
ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

推荐度 **9**

Square Enix	RPG	2015年8月27日	1人
对应邂逅通信		5458日元	全年龄

PS2平台经典同名作的强化移植版，主线剧情追加了全程语音。为了解除国王与公主遭受的诅咒，主角护送着两人展开冒险，一路追寻着邪恶小丑的踪迹，通关后的剧情中更发现了自己的身世之谜。3DS版在原作基础上追加了新迷宫、新BOSS供玩家挑战，莫利和格露妲成为可操作角色，还有新增的照相任务、更丰富的魔物同伴以及与洁西卡相关的全新结局。即使是玩过原作的老玩家，也能从中感受到新意。



3DS　相关书籍：《掌机王SP》238

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村DX
モンハン日記 ぽかぽかアイルー村DX


推荐度 **7**

Capcom	SLG	2015年9月10日	1~4人
对应邂逅通信		4309日元	全年龄

充满“《怪物猎人》系列”狩猎文化的休闲类游戏。玩家扮演一只艾鲁猫，在村中进行种植、垂钓、挖矿、捕虫以及赛猪等活动，并通过解锁各类设施扩张村子、吸引更多的艾鲁猫进住。除了一些悠闲的任务外，还可以带领一支艾鲁猫小队出外冒险，玩法如同节奏游戏，按提示输入指令即可前进、收集素材、与可爱的怪物战斗，在冒险中带回的怪物蛋还能孵出小怪物并进行培养。3DS版更追加了与任天堂游戏的联动服装。



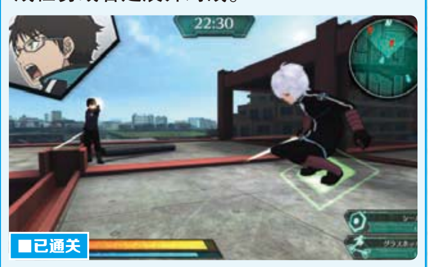
PSV　相关书籍：《掌机王SP》240

境界触发者 无界任务
ワールド トリガー ボーダレスミッション

推荐度 **5**

BNE	ACT	2015年9月17日	1~8人
对应PSV TV		6145日元	12岁以上

改编自同名动漫，忠实还原了原作中的经典场景与人物设定。剧情以AVG的形式推动，战斗中玩家可使用多种武器、技能以及招式在封闭场景与怪物交锋，并根据完成情况获取不同的评价和奖励，提升角色阶级能装备更多技能。任务分为歼灭战、保卫战、抵达目的地等类型。故事模式可以体验剧情、收集CG，自由模式则能自选角色挑战任务，还可以自建小队，自由搭配角色技能，联网与其他玩家协力完成任务或者是展开对战。



3DS

相关书籍：《掌机王SP》238

口袋妖怪超不可思议的迷宫

ポケモン超不思议のダンジョン

Pokemon/Spike Chunsoft	RPG	2015年9月17日	1人
对应邂逅通信		5076日元	全年龄

推荐度 9



《口袋妖怪》的衍生作品“《不可思议迷宫》系列”的最新作，回归系列的传统玩法，随机生成的迷宫、饱腹度、突然出现的陷阱以及无法在迷宫内随时记录等设定让本作更具挑战性，连携攻击与道具腕轮的新要素对战斗很有帮助。游戏内收录了720种口袋妖怪，数量为系列之最。剧情方面依然是由玩家扮演一名从人类变成的口袋妖怪，与伙伴们一起冒险、拯救世界的青春故事，口袋妖怪们的动作演出也十分俏皮可爱。



■已通关

PSV

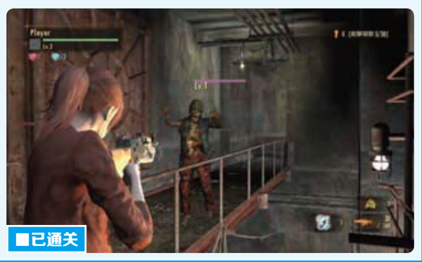
生化危机 启示录2

バイオハザード リベレーションズ2

Capcom	A · AVG	2015年9月17日	1~2人
对应PSV TV		5389日元	17岁以上

推荐度 5

本作沿袭了《启示录》特色的章节式叙事结构和双人协力流程，剧情时间线则介于正统作5代和6代之间。主战角色克莱尔和巴瑞能通过改造插件强化武器，辅助角色莫伊拉和娜塔莉亚都能够发现隐藏的道具，是获取补给的关键，新增的技能树系统则能逐渐强化人物的各项特殊能力。PSV版收录了原版的所有DLC，包括2个额外章节，突击模式威斯克和汉克的使用权以及特殊服装和地图包，但是移植效果较差，影响了游戏体验。



■已通关

PSV

相关书籍：《PS专门志》1

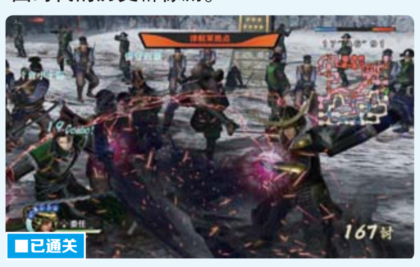
战国无双4 帝国

战国无双4 Empires

Koei Tecmo Games	ACT	2015年9月17日	1人
对应交叉存档/PSV TV		6264日元	12岁以上

推荐度 8

基于《Z54》系统制作的“《帝国》系列”最新作，在一骑当千式爽快战斗的基础上融入了SLG的政略要素。内政以“居城内政”的全新形式呈现，指派武将为奉行并分配到各个不同功能的房间内，他们就会针对国情提出各项提案，由玩家挑选。军略部分则沿用了据点压制战斗模式，并引入战场计策和操作角色切换系统。人际关系是本作的一大重点，官方更为此设计了100名姬武将，供玩家欣赏战国时代的历史群像剧。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》239

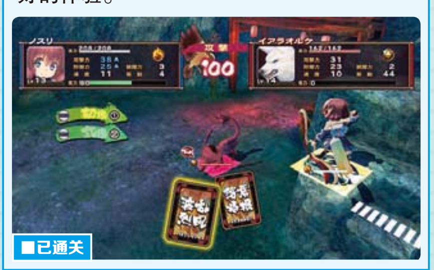
传颂之物 虚假的面具

うたわれるもの 偽りの仮面

Aquaplus	S · RPG	2015年9月24日	1人
对应交叉存档/PSV TV		7344日元	15岁以上

推荐度 8

“《传颂之物》系列”的正统续作，剧情讲述了前作结局十数年之后的故事，之前的部分人气角色也会登场。游戏大致分为AVG和SLG两部分。AVG部分中玩家以主人公哈克的视点，与各个阵营内的角色展开交流、推进剧情。SLG部分类似Aquaplus旗下大多数战棋作品的系统，战斗中双方的行动顺序以速度为基准，角色能够发动技能和连击，新引入的连击环系统和更加人性化的卷回系统为玩家带来更好的体验。



■已通关

PSV

限界凸起 萌录水晶

限界凸起 モエロクリスタル

Compile Heart	RPG	2015年9月25日	1人
无对应周边		7344日元	17岁以上

推荐度 7

绅士游戏“《限界凸骑》系列”的衍生作品，玩家要和众多魔物娘一起探索迷宫，寻找从大神殿被盗走的传奇秘宝。战斗中主人公不会直接参战，而是用指令辅助魔物娘们战斗。“ためる”指令可以累积烦恼点数，从而强化魔物娘或让她们更换行动顺序，另外还有能让魔物娘连续攻击时发动特定技能的“结合48手”系统。本作登场的魔物娘多达80个，最多可以让15个参战，战斗外还能与她们互动玩耍，福利满满。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》239、《PS专门志》1

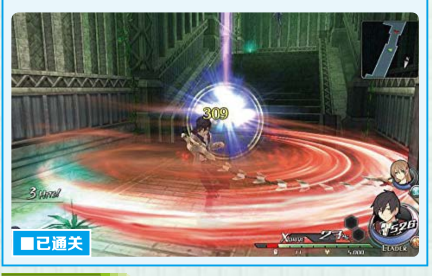
东京迷城国度

东京ザナドゥ

Falcom	A・RPG	2015年9月30日	1人
对应PSV TV		6998日元	12岁以上

推荐度 9

Falcom首次挑战现代背景题材的作品，画面机制与收集要素都与《闪之轨迹》十分相似，同时合理地融入了充满速度感的动作战斗要素。游戏的整体架构分为日常与战斗两大模块，玩家可以在自由时间完成支线任务、与同伴加深交流，之后再攻略迷宫以推进主线剧情。每名角色都拥有独立的灵魂兵装，除普通攻击外还能发动射击、刚击与飞翔三大技能，配合交叉驱动与交叉冲击两大强袭系统，即可轻松使出华丽的连续攻击。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》239、《PS专门志》1

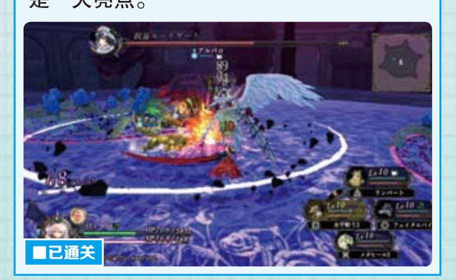
无夜之国

よるのないくに

Koei Tecmo Games	RPG	2015年10月1日	1人
对应交叉存档/PSV TV		6264日元	15岁以上

推荐度 7

Gust工作室的全新原创作品，以两名被命运捉弄的少女作为主角，展开有些悲伤却又浪漫的爱情故事。本作是融合了丰富动作要素的RPG，玩家需要操控主角阿娜丝，使用多种武器并与个性丰富的从魔们配合打倒敌人，推动故事发展。玩家可以自由培育从魔，无论是让从魔偏重战斗还是辅助皆可自由选择。阿娜丝本身也能提升等级，除了习得新技能外还会获得更多种类的武器，可以进行5种形态的变身也是一大亮点。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》240

形状新发现 立体绘图方块2

カタチ新発見！立体ピクロス2

Nintendo	PUZ	2015年10月1日	1人
无对应周边		3240日元	全年龄

推荐度 8

2009年发售的《立体绘图方块》的续作，玩法和前作一样，玩家需要根据方块上的数字提示，确保有用的方块并剔除没用的方块，最终将谜底图案完成。2代的新要素为把数字区分成了两种颜色，除了对应蓝色数字的基本方块外，还加入了对应橙色数字的变形方块，变形方块被确定下来后不再是立方体，而是三角或圆形等形状，让图案变得有棱有角，更加生动。游戏的谜题种类涵盖了动物、食物、建筑物等，数量在300题以上。



■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》239

投绳 转圈 豆丁机器人

なげなわアクション！ぐるぐる！ちびロボ！

Nintendo	ACT	2015年10月8日	1人
对应amiibo		5076日元	全年龄

推荐度 **7**

系列第五部作品，玩法一改传统风格，变成2D横版卷轴动作过关的形式。游戏利用插头与电线的特征为主角设计了诸如抓取、悬挂摆荡、滑行等基本动作，充分利用即可解谜前行。在一些特殊关卡中还可操作速度不一、功能特别的载具进行冒险，6场风格迥异的BOSS战也颇具挑战性。本作还设计了100种点心，在大关卡中完成玩具的委托后即能获得，收集需要有一定耐心。若将场景中迷路的小外星人送回家，还能得到金币和衣服作为奖励。



3DS

职棒家庭棒球场 回归

プロ野球 ファミスタ リターンズ

BNE	SPG	2015年10月8日	1~2人
对应分享游戏		6145日元	全年龄

推荐度 **7**

起源于1986年的老牌棒球游戏系列最新作，收录了2015年日本职业棒球联赛的资料，玩家可用喜欢的球队以及球员的最新数据进行游戏。除了现在活跃的球员外，监督和教练等也会“返老还童”，以他们当年还是球员时的姿态参战，实名选手达到了500人以上。模式方面追加了可以和全国玩家进行联网对抗的“职棒家庭棒球场排位对战”以及下载其他玩家资料对战的“职棒家庭棒球场任务”两个新模式。



PSV 相关书籍：《PS专门志》1

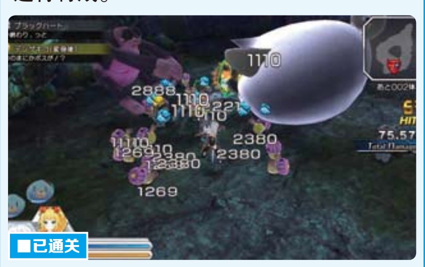
激次元组合 布兰+海王星VS丧尸军团

激次元タッグ ブラン+ネプテューヌVSゾンビ軍団

Compile Heart	ACT	2015年10月15日	1~4人
对应PSV TV		7344日元	17岁以上

推荐度 **7**

本作是“《海王星》系列”衍生的第二款动作类游戏。玩家需要操作妹子们击败一群真正的丧尸，在拍摄挽回学院名誉的微电影的同时顺便拯救世界。本作登场的角色共计14人，且皆有变身形态。《超次元动作 海王星U》的系统均有保留，部分细节做了优化和更改。战斗时最多可以选择两名角色出击，而且本作中的角色无需练级即能使用全部SP技能和必杀技，升级后会获得能力点数，可以自由分配点数进行育成。



3DS 相关书籍：《掌机王SP》239、240

七龙战记Ⅲ 代码VFD

セブンスドラゴンⅢ code:VFD

SEGA Games	RPG	2015年10月15日	1人
无对应周边		6469日元	12岁以上

推荐度



以人与龙之间的战争为主题的“《七龙战记》系列”最新作，世界观继承自第一作，不过这次的舞台则分成了过去、现在、未来三个时间段，玩家要穿越不同的时代，拯救被龙袭击的世界。本作新增了支援系统，能用没上场作战的角色编成第二、第三支队伍来支援前方作战的角色，让替补队员也能发光发热。职业方面则增加了使用卡片作为武器的决斗者和使巨型长枪战斗的清道夫等新职业，职业技能也设计得颇具新意。



PSV　相关书籍：《掌机王SP》240

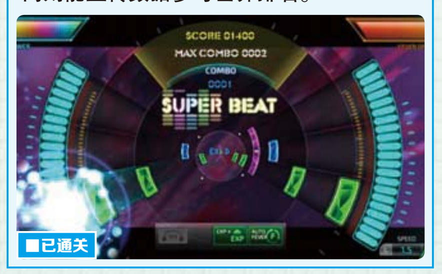
SUPERBEAT XONiC

SUPERBEAT: XONiC

推荐度 7

Nurijoy	MUG	2015年10月20日	1人
对应PSV TV		39.99美元	12岁以上

由“《DJMAX》系列”原班人马打造的全新音乐游戏，操作兼顾按键与触摸，乐曲数量众多，风格囊括纯音乐、流行日韩等，PV风格简约时尚但无法自由鉴赏。游戏设置了多种按键音且强弱可调，难度分为三种，主要影响HP的下降幅度，但HP清零也不会中断游玩，仅是获得低评价。任务模式挑战众多且难度较高，玩家还能更改装备头像获得如增加经验值、提升HP上限等效果，使得游戏更加惬意。联网则能上传数据参与世界排名。



■已通关

3DS　相关书籍：《掌机王SP》240、《3DS专辑》11

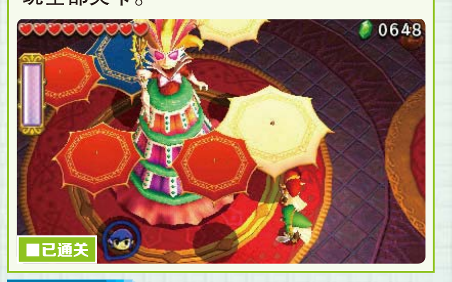
塞尔达传说 三角力量 3个火枪手

ゼルダの伝说 トライフォース3銃士

推荐度 8

Nintendo	ACT	2015年10月22日	1～3人
对应无意识通信/分享游戏		5076日元	全年龄

强调三人联机的“《塞尔达》系列”最新作，玩家需要扮演一名勇者，与另外两个小伙伴一起闯关解谜，最终解除公主的诅咒。关卡中需要利用不同功能的道具与服装挑战场景里设下的重重机关，而且这些机关基本上都遵守“三人合作”的主题，因此配合至关重要。玩家还可以通过竞技场进行对战，胜者会获得素材奖励。除了本地联机外，本作还支持网络联机与分享游戏，分享游戏更是可以游玩全部关卡。



■已通关

PSV　相关书籍：《掌机王SP》240

噬神者 解放重生

GOD EATER RESURRECTION

推荐度 9

BNE	ACT	2015年10月29日	1～4人
对应交叉存档/PSV TV		5627日元	17岁以上

本作是在2010年在PSP平台发售的《噬神者 爆裂》的重制版，在初代的所有剧情上追加了新剧情。系统部分沿用了《噬神者2 狂怒解放》的内容，个人特殊能力、遗留神机和支援能力等特色系统都有保留，并且把初代中没有的“血之技艺”和“血之狂怒”换成了“捕食者风格”，让战斗的打法产生了不小的变化。另外封面荒神也进行了重制，变得更加强力，其他荒神也有追加新的招式，让老玩家也能保持新鲜感。



■已通关

PSV　相关书籍：《掌机王SP》240

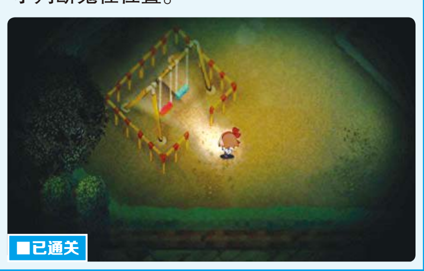
巡夜

夜回

推荐度 6

日本一Software	A・AVG	2015年10月29日	1人
对应PSV TV		6458日元	15岁以上

主题为“潜藏于夜路中的恐怖”的惊悚类小品游戏，整体美术风格清新且可爱，而以此画风打造的黑夜城镇却带有些许诡秘神秘之色，昏暗中四下无人一派寂静，惟有心跳与脚步声分外明显。玩家操作的小女孩需大胆走进这份黑暗之中，寻找自己的爱犬与姐姐。玩法简单易懂，只需走位或躲藏避开众多鬼怪到达目的地即可。奔跑走位会快速消耗体力槽，而躲藏会失去视野，两种行动都需靠心跳声的大小判断鬼怪位置。


■已通关

PSV

出包王女 Darkness 真正的王女

To LOVEる -とらぶる-ダークネス トゥループリンセス

Furyu	SLG	2015年11月5日	1人
对应PSV TV		7538日元	17岁以上

推荐度 6

一改前作的ACT风格，“《出包王女Darkness》系列”第二作改回了相对常见的恋爱SLG类玩法。玩家要扮演系列主人公梨斗，与11名作品中的女主角展开恋爱故事。游戏为全程语音，而故事也准备了多种结局，并且脱离了原作的“后宫”论调，能够与惟一的爱人双宿双飞。在日常生活中梨斗要培养自己的各项能力，依照各个女主角喜欢的能力分配点数来调整自身数值，方能提升好感度、达成通向心仪结局的条件。



■已通关

3DS

迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活2

ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ2

BNE	ETC	2015年11月5日	1人
对应邂逅通信		6145日元	全年龄


推荐度 6

本作追加了《冰雪奇缘》等4个全新世界，玩家能与超过120名的动画角色相会，观看经典故事场景，使用各种迪士尼主题饰品装饰咖啡厅，制作美味料理招呼朋友，在美容店改变发型，还能通过收集素材制作可爱的饰品，玩法丰富多样。随着季节的变化，NPC、衣服和料理等要素也会随之变化，还有对应季节的活动可供游玩，例如在圣诞节，街道会变成圣诞风格，玩家可以穿上节日服装与伙伴们相聚，甚至还能见到圣诞老人。


■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》240、《3DS专辑》11

跨界计划2 勇敢新世界

プロジェクト クロスゾーン2：ブレイブニューワールド

BNE	S·RPG	2015年11月12日	1人
无对应周边		7171日元	12岁以上


推荐度 8

“《跨界计划》系列”在3DS平台推出的第二作，来自任天堂《火焰之纹章 觉醒》和《异度之刃》的角色也特别参战。玩家要操纵各大知名作品的主要角色们，在混乱交错的异世界中展开相知相遇的梦幻冒险。本作追加了技能和招式强化系统，角色经历战斗后可进行强化，战斗节奏相比前作加快，大魄力的攻击和必杀技演出健在，且新加入“幻影取消”和“交错破坏”系统。通关之后二周目还有全新的挑战关卡供玩家深度钻研。



■已通关

PSV

信长之野望 天翔记 威力加强版 HD版

信長の野望・天翔記 with パワーアップキット HD Version

Koei Tecmo Games	SLG	2015年11月12日	1人
对应PSV TV		6264日元	全年龄


推荐度 7

系列第6作的HD重制版，人物头像全部换成了《创造》中的最新版本，大地图、战场以及UI界面也都焕然一新，同时对应触控操作，登场武将数量更突破1300人。本作中武将除了执行内政指令、参与战斗能积累经验外，还能选择一名老师进行剑术、茶道等方面的指导，提升能力的同时也有一定几率习得特技。会战则以局部地区的形式展开，周围的势力都有可能乱入。不过事件演出时不再插入真人短片，而是改为了插画的形式。


■已通关

PSV

欧米伽迷宫

オメガラビリンス

D3 Publisher	RPG	2015年11月19日	1人
对应PSV TV		7344日元	17岁以上

推荐度 6

本作是一款以福利为卖点的《不可思议的迷宫》类型的RPG。玩家要从成为同伴的女孩子中挑选一人作为队长，然后选择任意的同伴潜入迷宫，追求能实现任何愿望的“美之圣杯”。系统方面非常传统，敌我双方会同时展开行动；角色们在经过战斗后能成长升级，但是离开迷宫的话就会变回1级；体力变成0时还会丢失持有的所有道具。特色系统则是“欧米伽力量”，一旦积蓄这种力量不仅角色的胸部会变大，能力值也会提升。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》241

神圣王国

グランキングダム

Spike Chunsoft	RPG	2015年11月19日	1人
对应PSV TV		6998日元	12岁以上

推荐度 8

本作可谓2011年PSP平台佳作《圣骑战史》的精神续作。单机模式中，玩家扮演一名佣兵公会的团长，需要从不同职业的团员中选择4人组成队伍出征，完成各种任务的同时大陆上4个大国的势力也会因此受到影响。在线模式中，则必须选择一个支持的国家签订契约，并和同阵营的其他玩家共同努力，与敌对国展开领土攻防战，各国还有地图兵器、护国神兽等新颖要素。不过在线战斗并不是PVP，只是以玩家上传的数据为参考。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》241

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

ソフィーのアトリエ ～不思議な本の錬金术士～

Koei Tecmo Games	RPG	2015年11月19日	1人
对应交叉存档/PSV TV		6264日元	12岁以上

推荐度 8

本作是《工作室》全新系列“不可思议之书”的第一部作品，在系统方面做出了大胆的革新。炼金调合采用了崭新的可见式盘面系统，通过拼图的方式直接控制成品质量，更具趣味性与操作性；战斗则是逻辑性回合制，新增分为战斗与防御两种阵型的支援行动，不需要任何特殊的操作就能发动炫酷的连携技能。与前作一样，本作取消了时间上的所有限制，在大大拓宽自由度的同时，也使整体游戏体验更为休闲与轻松。



■已通关

PSV

Net High

ネットハイ

Marvelous	AVG	2015年11月26日	1人
对应PSV TV		6458日元	15岁以上

推荐度 8

以“现充爆炸”这一时髦热词为主题的文字冒险游戏，剧情中燃点萌点皆备，调笑之余又不乏对网络中言语暴力与冷漠人性的嘲讽与批判。主角作为一位怯懦而退缩的非现充宅男，却勇敢地对网络上虚伪的“伪现充”发起挑战。系统基本为《枪弹辩驳》与《逆转裁判》的融合体，在日常生活中收集证据后在战斗中戳破敌人的谎言，连打按键成功控制民意走向，然后以战斗总结的方式给予敌人最后一击，揭穿其真面目。



■已通关

PSV

半罪少女2
クリミナルガールズ2

日本一Software	RPG	2015年11月26日	1人
对应PSV TV		6458日元	17岁以上

推荐度 **7**

2代基本沿袭了前作的故事背景，玩家扮演在地狱负责引领半罪少女们苏生的教官，要带领她们破除重重难关，爬上地狱之塔最高层。系统方面也在前作的基础上有所进化，保留了通过迷你游戏进行的“惩戒”系统，并且追加了“多人同时惩戒”要素。少女们会通过惩戒逐渐习得上级技能，并在战斗中提议使用，主人公作为教官追加了战斗中的“指导”系统，可以对少女们的干劲高低产生影响，进而影响战斗进程。



■已通关

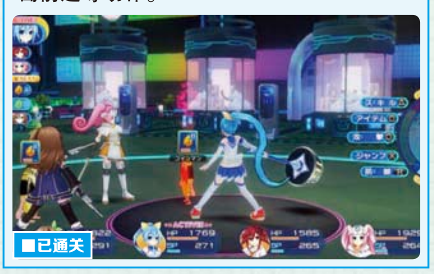
PSV

超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP
超次元大战 ネプテューヌVSセガハードガールズ 夢の合体スペシャル

Compile Heart	RPG	2015年11月26日	1人
对应PSV TV		7344日元	15岁以上

推荐度 **7**

本作是“《海王星》系列”的外传性质衍生作品，主角不再是大家熟悉的紫心女神，而是她的知心好友之一IF与新角色濑贺初美。作为以游戏主机拟人化而知名的作品，本作还追加了《世嘉硬件女孩》里的角色们。战斗系统在遵循《重生》的基础上做出了一些调整，比如行动槽的加入就让战斗变得更有战略性。更显而易见的改变是在地图探索时还增添了不少动作，玩家可以操控IF等角色做出攀登、匍匐前进等动作。


■已通关

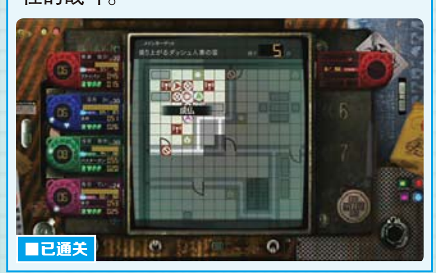
PSV

魔都红色幽击队 破晓 特约版
魔都紅色幽撃隊 デイブレイク スペシャル ギグス

Arc System Works	RPG	2015年11月26日	1人
对应PSV TV		4104日元	15岁以上

推荐度 **7**

本作为2014年《魔都红色幽击队》的新要素追加特别版。游戏基本构成与初版相同，不过各个系统都获得了改良。剧情以章节制展开，每个章节分为日常部分与战斗部分。日常对话部分在通常的选项系统基础上加入了“五感入力系统”，让感情与行动组合起来，使得角色能做出更深层次的回应。战斗部分在主人公所在的组织接下委托后触发，与同伴们一起设置陷阱，与日常中的怪异和幽灵展开富有战略性的战斗。


■已通关

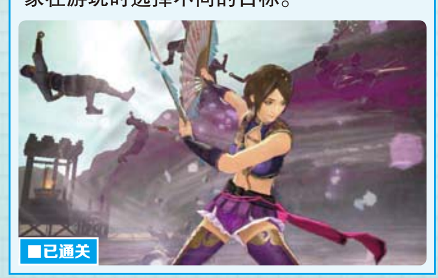
PSV

真・三国无双7 帝国
真・三国无双7 Empires

Koei Tecmo Games	ACT	2015年11月26日	1~2人
对应交叉存档/PSV TV		6264日元	12岁以上

推荐度 **7**

“《357》系列”的《帝国》在家用机版发售1年后才姗姗登陆掌机平台，不过得益于此，初版的一些不合理设定和Bug也得到了修正。本作中荀彧转正成为无双武将，武器方面追加了阵杖以及先前以DLC形式推出的峨眉刺等，王异等人的招式动作也因此作出了相应调整。游戏的一大卖点是结婚生子系统，玩家的自创角色能与心仪的无双武将培育出爱的结晶。争霸模式则融入了称号和人生的元素，供玩家在游玩时选择不同的目标。


■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》241、242

怪物猎人×

モンスターハンター×

Capcom	ACT	2015年11月28日	1～4人
对应邂逅通信/扩张右滑杆		6264日元	15岁以上

推荐度 10

人气狩猎游戏“《MH》系列”的最新作，标题的×意为Cross（交叉、交错），说明之前多部掌机版《MH》的要素在本作中交错融合，包括村子、怪物和NPC等。新要素里的重头为狩猎风格，玩家可在集会、攻击手、空战和武士道四种风格中选择一种进行狩猎，每种都有着不同的特点，会影响猎人可使用的招式，此外还有类似必杀技的狩技。猫猎人也是本作的看点之一，随从猫成为了可操作角色，能体验用随从猫狩猎的感觉。



■已通关

PSV

干物妹小埋 干物妹育成计划

干物妹！うまるちゃん ～干物妹！育成計画～

Furyu	SLG	2015年12月3日	1人
对应PSV TV		6998日元	12岁以上

推荐度 7

超人气动漫《干物妹小埋》的改编作，玩家扮演作品中的哥哥土间太平，为了让懒懒散散的小埋成为一个德智体美劳真正健全的孩子，决定花上一个暑假来管理她的行动。游戏采用了模拟育成类型，给予小埋特定道具就能使她的各项能力值发生变化，提升小埋的等级，同时获得小埋点数交换更多不同的道具。除了育成模式外还有AVG模式，玩家要参与小埋与她好友们的各种事件，累积不同角色的好感度，触发多样的结局。


■已通关

3DS 相关书籍：《掌机王SP》241

马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX

マリオ&ルイージRPG ペーパーマリオMIX

Nintendo	RPG	2015年12月3日	1人
对应amiibo		5076日元	全年龄

推荐度 8

本作首次引入了纸片风格的角色动作以及关卡解谜要素，除了玩家们熟悉的捡金币、顶砖头、踩怪等经典玩法外，利用纸片马里奥的特征还能在地图中使用飞翔、钻地、抓取等特殊动作进行冒险。流程的推动除了闯关外，还需完成各种收集蘑菇头的小任务，任务形式非常多样。在地图上遇敌进入战斗后，玩家需按下对应按键进行攻击、防御、回避，还能使用威力可观的联击技能，使用效果也视按键操作的情况而定。



■已通关

PSV 相关书籍：《掌机王SP》242

文明帝国 革新2 加强版

シヴィライゼーション レボリューション2+

2K Games	SLG	2015年12月3日	1人
无对应周边		5724日元	12岁以上

推荐度 7

“《文明帝国》系列”在全世界累计售出2900万套，本作是其最新作的强化移植版。玩家要率领不同的国家和民族，领导人民提升国力、发展文明，在崛起的同时通过外交、战争等手段夺取世界的霸权。相比一般SLG，本作的获胜条件比较多样，在科技、支配力、经济、文化、得分5种项目中，任意一种达成目标都能获得胜利。PSV版还追加了织田信长、卑弥呼、东乡平八郎这3名新领袖，以及全新的兵器和战术。



■已通关

PSV

英雄传说 空之轨迹SC 进化版			
英雄传说 空の轨迹 SC Evolution			
角川Games	RPG	2015年12月10日	1人
对应PSV TV		6264日元	15岁以上

推荐度 8

“《轨迹》系列”中《空轨》三部曲的第2部，与《空轨FC 进化版》相同，本作也采用了全新绘制的角色立绘与剧情CG，豪华声优阵容全程配音，并对游戏平衡性做出一定的调整与优化，进一步完善了玩家的游戏体验。剧情紧密接续在《空轨FC 进化版》之后，成功解决利贝尔王国危机并成为正游击士的女主角艾丝蒂尔为了寻找失去踪影的男主角约修亚，毅然踏上全新的旅途，进一步接近《轨迹》世界的层层谜团。



■已通关

PSV

命运石之门0			
STEINS; GATE 0			
5pb.	AVG	2015年12月10日	1人
对应PSV TV		7344日元	15岁以上

推荐度 8

本作是大人气AVG“《命运石之门》系列”的最新作，讲述的是原作中提及些许的β线——也就是冈部伦太郎没能成功拯救牧濑红莉栖的世界线。故事气氛压抑沉重，冈部伦太郎也不再是大家熟悉的疯狂科学家“凤凰院凶真”。登场人物除了前作角色以外还有不少新角色，比如红莉栖在美国的前辈真帆、未来椎名真由理的养女等。影响本作结局走向的依然是手机，如何使用手机里装载的程序便是改变未来的关键。



■已通关

PSV

女武神驱动 比丘尼			
VALKYRIE DRIVE -BHIKKHUNI-			
Marvelous	ACT	2015年12月10日	1人
对应PSV TV		7538日元	17岁以上

推荐度 7

本作出自“《闪乱神乐》系列”的制作人高木谦一郎之手，漂亮的人设、福利满点的演出自然是不可或缺的特点。游戏方式依然是类似《无双》的ACT，只要活用□与△键的组合，就能使出华丽的连击消灭敌人。“爆衣系统”也得到继承，在战斗中累积一定的伤害后就能破坏衣装、欣赏福利场景。本作的特色系统为Drive，当战斗角色的气槽积蓄完毕后就能发动Drive，辅助角色化身武器，让战斗角色得到强化。



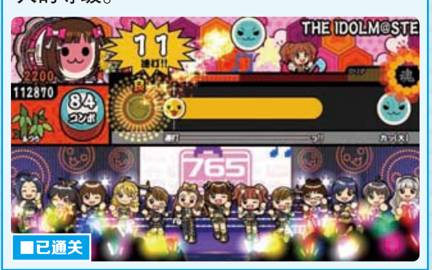
■已通关

PSV

偶像大师 Must Songs 红盘・蓝盘			
アイドルマスター マストソングス 赤盤/青盤			
BNE	MUG	2015年12月10日	1人
对应PSV TV		6158日元	15岁以上

推荐度 7

“《偶像大师》系列”的十周年纪念作品，分为两个版本发售，分别收录了怀旧向的多首老曲目以及2010年后的新曲目与动画版乐曲，以此满足两种不同倾向的系列玩家。游戏基本采用了《太鼓之达人》的节奏击打系统，“演奏计划”模式正是传统玩法，而本作所特有的系统“演唱会祭典”则需要花费传统玩法中积攒的金钱举办演唱会，连续游玩设定好的曲目，让现场气氛持续高昂，最终提升制作人的等级。



■已通关

PSV

电击文库 战斗巅峰 再点火

电击文库 FIGHTING CLIMAX IGNITION

SEGA Games	FTG	2015年12月17日	1~2人
对应交叉存档		6664日元	15岁以上

推荐度 8

《电击文库 战斗巅峰》的强化版续作，由角川旗下电击文库轻小说中的小说主人公们齐聚一堂展开的对战格斗作。本作追加了包括司波达也、白井黑子在内的数名全新人气角色参战，强化了前作“梦幻对决”模式中各个角色之间的趣味对话，全部由原作者监修，保证原汁原味。战斗系统继承了系列特色，并追加了强化操作角色、援护角色和Blast角色的全新“点火”、“双重点火”系统，放大了对战之外的战略性。



■已通关

3DS

相关书籍：《掌机王SP》242

怪物弹珠

モンスターストライク

Mixi	RPG	2015年12月17日	1~4人
对应邂逅通信		4500日元	全年龄

推荐度 8

游戏由同名手游移植而来，添加少年漫风格的剧情后成为一款RPG。玩家需要收集不同的怪物弹珠，并通过强化弹珠来提高实力。战斗玩法简单明了，划动下屏即可发射弹珠进行攻击。弹珠有着自身的属性、主动或被动技能，一定回合数后能释放带有精美CG的大威力必杀技。弹珠之间的合成是提升等级的主要手段，种类多达200种以上。任务的形式丰富多样，除日常NPC任务，还有在固定地点自由选择的素材任务、阶级任务等。



■已通关

PSV

奇迹女孩祭

ミラクルガールズフェスティバル

SEGA Games	MUG	2015年12月17日	1人
对应PSV TV		7549日元	12岁以上

推荐度 7

本作是采用了“《初音未来 女歌手计划》系列”系统的音乐游戏，特色是登场人物全为出自于各大人气动画的女主角，曲目自然也是从这些动画里选取。游戏分为“巡游模式”与“一人演唱会”模式。在巡游模式里，玩家需扮演开展演唱会活动的导演，按照日程以节奏游戏的形式完成曲目清单，引导活动迈向成功；而一人演唱会模式里，则可以设定各种条件来游玩解锁的曲目，类似一般音游的自由模式。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》242

求生档案 天空的彼端

イグジストアーカイヴ -The Other Side of the Sky-

Spike Chunsoft	RPG	2015年12月17日	1人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上

推荐度 7

本作是由tri-Ace开发的原创新作，战斗系统基本沿袭自著名的“《女神侧身像》系列”。游戏中，12位被邪神附身且殒命的主角们相互影响、深入了解，最终编织出一场攸关生死的群像剧。迷宫探索含拘束力场、蓄力跳跃等丰富的动作要素，可见式遇敌除了使冒险更具策略性，也巧妙地让敌人成为一系列帅气跳跃的踏板。战斗部分采用了《女侧》的动作指令战斗系统，玩家需合理分配有限的行动力，力求战斗效率的最大化。



■已通关

PSV

死在迷宫的地下

メイQノ地下ニ死ス

Compile Heart	RPG	2015年12月17日	1人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上

推荐度 **7**

本作中玩家要操纵一众美少女魔械士，为拯救世界与机械“守卫者”们展开冒险，挑战3D迷宫与强敌。一场战斗最多三人出场，每人可携带一部守卫者机体，满足特定条件能释放必杀技，对敌人使出守卫者的强力连击。守卫者由四个部位组成，更替零件能习得不同技能，访问街道的魔械工场能进行零件强化或进化。此外主角也能更改形态，其守卫者的属性点数会随之变化，全员特性也会受到影响，需谨慎抉择。



■已通关

PSV

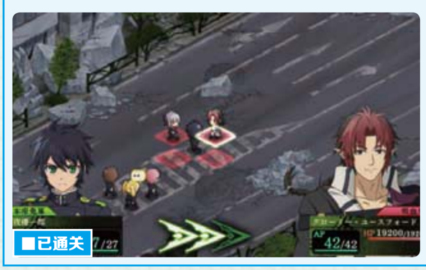
终结的炽天使 命运的开始

終わりのセラフ 運命の始まり

BNE	S・RPG	2015年12月17日	1人
对应PSV TV		7344日元	12岁以上

推荐度 **6**

改编自目前已小说化、动画化的大人气同名漫画，华丽的人设、豪华的声优阵容以及残酷紧凑的情节构成了游戏的观赏基调。战斗方面，与常见的战棋游戏一样为格子式移动、回合制交锋，角色可换上各种保留原作特性的“鬼咒装备”，并使出原作技能。根据主角的行动可提升“家族等级”，获得援护和攻击等追加效果，甚至能触发与同伴的特殊事件。游戏剧情基本沿袭原作，但也为玩家提供了不同角色结局等原创剧情。



■已通关

PSV

相关书籍：《掌机王SP》242

机动战士高达 EXTREME VS-FORCE

機動戦士ガンダム EXTREME VS-FORCE

BNE	ACT	2015年12月23日	1~2人
对应PSV TV		7344日元	全年龄



推荐度 **5**

本作是“《高达VS》系列”时隔多年后在掌机平台上以《EXVS》的名义登场的新作，可操作机体多达40余种，参战作品在主机版的基础上追加了不少新役作品。游戏的单机模式去掉了系列惯有的自由对战和街机模式，加入了剧情模式，内含UC年代从0079至0096的剧情战斗，其中也有不少次世代机体乱入的原创任务。对战可选择2对2，或用玩家自己培养出的小队（6部MS+1艘战舰）进行，但只支持本地联机。



■已通关

3DS

徽章机器人9 甲虫版·锹形虫版

メダロット9 カブトVer./クワガタVer.

Rocket Company	RPG	2015年12月24日	1~2人
对应无意识通信		6264日元	12岁以上



推荐度 **7**

本作以孤岛上的世界名校为舞台，讲述了主人公与徽章机器人、小伙伴们之间充满羁绊的故事。系统部分延续经典，玩家要用头、手、身、脚和骨架这五个部位的零件组装出自己的机器人与他人对战，每个部位都有各自的耐久值，受到攻击时可以选择用其中一个部位去承担伤害，但只要头部被破坏，机器人就会失去战斗能力。本作新增了可在一场战斗中更换一次部件的“トランスパ–ツ”系统，成为扭转战局的关键。



■已通关



盘点游戏里的红围巾

在塑造游戏角色的形象时，制作人和画师总会通过各种奇思妙想为人物赋予能吸引眼球的鲜明特征，力求给玩家们留下深刻的印象。比如一提到“光头硬汉”，玩家往往会想起《战神》与《杀手47》的主角；说到“白发帅哥”脑海中浮现的印象很可能是《鬼泣》的但丁和《最终幻想Ⅶ》的萨菲罗斯等等。许多游戏在凸显角色形象时都不约而同地选择了“红围巾”，一来鲜艳醒目的红色比其他颜色更容易给人带来视觉上的刺激，二来相比静态的装饰物，随风飘动的围巾更能不断地对眼球产生持续吸引力。本次专题就来盘点一下戴着红围巾的游戏角色，他们或许职业、身分、性格各异，但却都有一条拉风的红色系围巾（包括粉红、紫红等颜色）。

文 掌机王全体文编 协力 纱迦（UCG）、乙太（UCG）、古梓 美编 Juxi

注意 本文包含大量剧情描述，不想被剧透的读者请自行规避相关内容。



之所以把“忍者”型角色单独分成一组并首当其冲地介绍，是因为其中一些游戏人物给玩家留下的印象太过深刻，甚至一提到红围巾就会条件反射地想起他们。忍者本该是擅长隐匿身形，暗中执行秘密任务的低调职业，因此传统的忍者装束是深黑色的夜行衣与面罩。然而到了游戏世界，忍者却突然摇身一变，成为了一种与“耍帅”密不可分的职业，不但有各种鲜艳奇特的服装造型，对隐匿和行动只会起到反效果的围巾似乎也成为了他们的最爱。忍者敏捷的身手让围巾的飘舞更加灵动，不管是在怎样凶险的场合，不论执行的是什么任务，总之我先帅过一次再说。

秀真

出典：《Shinobi忍》



2002年发售《Shinobi忍》作为SEGA在PS2时代的硬派动作游戏的代表作，不但让原本在MD时代大受好评的“《忍》系列”焕发生机，也重新定义了一种游戏形式——杀阵ACT。如果老玩家还有印象，应该记得在开场的CG动画中，主角秀真的红围巾还非常短，长度只到背后的“胧”字家纹处。而到了第一关开场CG时，秀真跳飞机并用忍刀降落，身后的红围巾就长得令人叹为观止了，这个经典的“跳楼”动作也淋漓尽致地彰显了本作的风格。秀真飘逸的身法配合着修长的围巾，或在高楼间辗转腾挪，或冲向敌群如入无人之境，冲刺、兜后、斩杀、杀阵POSE……留下的只有残影以及身后的围巾所划出的一抹猩红。但就是这样一个帅得一塌糊涂的角色，其故事却充满了悲剧色彩。

“胧”族是聚集了全日本忍者的一支族人，族内有一个代代相传的规定，完全凭实力决定下一任当主，并继承妖刀“恶食”。在花瓣片片飘落的樱花树林，秀真出人意料地击败了兄长守恒，成为胧族新一代的领袖。红月之夜，秀真亲手为兄长介错的一幕也成为了悲剧的开始……四年后，阴阳师产土蛭户的封印被不明人士解开，他操纵的式神把东京搅得天翻地覆，胧族的忍者也接连遇害，惟一幸存者秀真背负上了击杀敌方首脑的任务。产土蛭户能够用符咒操纵死尸，挡在秀真面前的BOSS不少都是胧族的亲友，他们的身体已不受控制，但还拥有原本的意识，在与如同弟弟妹妹般的铜和银开战前，他俩说的“首领请砍杀我”更是让人无比揪心。眼见族人复活却无法唤起丝毫的喜悦，还要亲手将他们再度砍杀……即使秀真的表情都被脖子上缠绕的红围巾掩盖，但玩家们不难想象他是怀着怎样的心情挥刀的。最终，在击倒了死而复生的兄长守恒（苍蛟龙）后，秀真用凝聚了族人阴魄的妖刀恶食，将邪恶的阴阳师产土蛭户彻底消灭。



▶担当《Shinobi忍》人设的是土林诚，他独有的笔法也让红围巾更显飘逸。





▲被玩家们戏称为“十米长”的红围巾在游戏的过程中也尤为抢眼。

2003年登陆PS2平台的《Kunoichi忍》同样拥有出色的游戏素质和独具魅力的角色，女忍者绯花的白色丝巾带有淡淡的粉色，她的服装和动作也体现出了女性的柔美。遗憾的是“《忍》系列”就此沉寂，一晃就是八年。直到2011年，曾负责过PSP游戏《刺客信条 血族》的美国开发小组Griptonite Games为3DS平台打造了一款全新的《忍 3D》，不但启用了老牌主角乔武藏的父亲——次郎武藏担任主角，重新回归的横版ACT式玩法也在刺激着老玩家的情怀。遗憾的是欧美开发组并没能做出日式ACT应有的细腻手感，而落后于时代的玩法和较高的难度在日益快餐化的游戏业界中毫不吃香。如今SEGA Games已经把“《忍》系列”大多数作品的官网关闭，系列重启之路布满荆棘、一片黑暗……


►《忍 3D》的主角是乔武藏的父亲，白色忍服搭配红围巾的装束还算颇有韵味，故事则发生在未来的2056年。

飞龙

出典：《出击飞龙》系列

“《出击飞龙》系列”起源于1989年的街机平台，背景故事则设定在2048年。未来的世界被独裁者“冥王”一手遮天，以谍报与暗杀为业的组织“Striders”受到委托暗杀冥王，主角飞龙则肩负起了这一重任。以“未来忍者”姿态登场的飞龙相比同期游戏作品中的忍者拥有许多先进的装备，包括等离子能量的光剑（Cipher）、三种不同功能的辅助武器（Option）等，概念堪称前卫。不过初代的飞龙造型平平无奇，到了1999年推出的2代中，游戏节奏大幅加快的同时，飞龙也带上了红色的面罩与围巾，拉风指数暴增，这一抹红色也和挥剑时产生的光刃相映成趣，共同成为了玩家们的回忆。实际上2代的飞龙与初代并非同一人，续作的剧情更是设定在初代的两千年后。原来初代中飞龙的暗杀任务失败，2代的主角以“飞龙”的代号再度执行暗杀冥王的任务。但暗杀指令刚刚下达，与飞龙同属于Striders的忍者飞燕突然造反，整个组织也彻底崩坏……

系列在2014年突然宣布重启，由Capcom和美国开发组Double Helix Games共同打造的初代重制版拥有相当不错的素质，主角飞龙则延续了红色面罩和围巾的经典造型。游戏取消了线性攻关的设定，整体玩法更接近《银河战士》，强调探索和收集，该作后来也登陆了次世代主机与PC平台。在这款重启之作中，玩家可以在各种隐藏的位置找到名为“失败的Strider的记忆”的收集品，其效果是改变主角的装束配色，在道具的说明中还介绍了组织中其他忍者的设定。无论是哪款作品，飞龙都保持着冷酷的性格，言谈中从不流露出任何情感，以完成任务为惟一目标，一切障碍都会被他毫不犹豫地抹消和铲除（反倒是2代中身为敌人的飞燕颇有人情味）。然而这丝毫不影响飞龙在玩家中的人气，后来他也在《漫画英雄对Capcom》系列、《Namco×Capcom》以及最新的《跨界计划2 勇敢新世界》等多款游戏中登场。



◄经典的2代不负『高速ACT』之名，展现了忍者类游戏应有的快节奏和酣畅淋漓的战斗。


▲系列25周年之际推出的重制版《出击飞龙》素质可圈可点，但在日本的首周销量只有区区5千份。


◄《跨界计划2》中，秀真和飞龙成为了双人搭档，这对“红围巾组合”的实力也非常强劲。

服部半藏

出典：《侍魂》系列



由格斗游戏知名厂商SNK制作，于1993年面世的2D剑戟兵刃对战格斗游戏《侍魂》，相信喜欢FTG的玩家都不会陌生。这款作品将舞台定于日本江户时代的天明~宽政时期，登场角色中除了完全的架空角色以外，也引入了部分日本历史上的知名人物，例如天草四郎时贞、柳生十兵卫，也包括下面将要阐述的伊贺忍军领袖、作为传统忍者代表为世人所熟知的服部半藏。

严格来说，《侍魂》中登场的服部半藏并非史实上的服部半藏，虽然在设定上他们都是出没于战国时代~江户时代，同样效忠于德川家康，但史实上的“半藏”一名乃服部家族代代相传的名号而并非特定个人的姓名，真正效忠家康的半藏实名为服部“正成”，其儿子名为“正就”。而在《侍魂》中，我们熟悉的那位黑衣忍者真的就叫半藏，两个儿子名为“真藏”和“勘藏”，所以可以看作是借用了历史人物背景的架空人物。在初代中，为了救出肉体被天草四郎时贞的灵魂所占据的儿子真藏，半藏第一次因私情握起了刀，开始追逐天草的身影。游戏中半藏一身黑色传统的忍装束，惟一彰显他与万千杂鱼忍者不同的特征，就是那随风飘扬的红色围巾。相比来自美国的嘻哈忍者加尔福特，半藏更显出忍者应有的沉稳与缄默，他总是安安静静地用爆炎忍法与手里剑葬送掉拦路的对手，然后默默地继续前行。

纵观整个系列，服部半藏一直都以老前辈的姿态参战。如果没有真藏被天草劫持肉体一事，恐怕以他的性格是不会参与这些剑客纷争的。至于他的人际关系，与《真侍魂》中登场的柳生十兵卫是共同效忠幕府的同事，而第3作《斩红郎无双剑》的BOSS壬无月斩红郎竟然还是半藏旧时的友人，其份量在系列中也是数一数二的，难怪能够全勤登场。此外在PS上的《侍魂新章 剑客异闻录 苏醒的苍红之刃》中，服部半藏并没有佩戴红围巾登场，其实该作中的服部半藏只是儿子真藏所假扮的——难道红围巾是老爸的专用装备！？

►其实按照半藏的性格来看，他应该是绝对不会主动作红围巾装束打扮的，毕竟是游戏，没办法啦。



◄半藏与加尔福特两位忍者在初代中一直被认为性能近似，但大多数国内玩家因为加尔福特的配色更花哨，还是更愿意选用他。

美国忍者加尔福特是《侍魂》初代中与服部半藏同时登场的另一名忍者角色，两者的装束非常相近，不过加尔福特的围巾是橙色。加尔福特小时候因为憧憬忍者，而从美国“偷渡”到日本，并拜入了服部半藏的师母——甲贺女忍绫女的门下。因此虽然他与半藏的招式有很多相近之处，但其实两人根本就是不同流派的。（你问不同流派的招式为何那么接近？这就得问他们的师父那一辈怎么回事了……）此外加尔福特还有一条从小一起长大的忍犬帕比紧随左右，他甚至特地改造了原本的忍术，让帕比也能参与战斗。

相比半藏的沉稳，加尔福特更接近于美国人所憧憬的忍者形象——行侠仗义的正义伙伴。他在作品中的战斗理由，大都是为了正义而行动，要消灭代表着邪恶的历代BOSS。不过这种高调的行事风格也并非毫无益处，在系列作品中他便牢牢站稳了主人公阵营，在各种衍生作品中也时常跟着系列主人公霸王丸一同行动，就算在官方故事里，也几乎成功俘获了系列第一女主角娜可露露的芳心。可惜在时间线靠后的《真侍魂》中，娜可露露的自我牺牲使这段感情几近成为了悲恋。不过在后期的《苏醒的苍红之刃》中，霸王丸对作为重要角色登场的娜可露露提到过，有人在她的故乡等待着她归去，相信便是指加尔福特了。



►《侍魂 零》中可以选择配色让加尔福特也戴上红围巾。

服部半藏鲇香

出典：《八咫乌》、《八咫乌传奇》

PC同人格斗游戏一直以来都是格斗圈子里不容忽视的一部分，其中诞生过不少经典作品，古有成功转正的《月姬格斗》，今有活跃在第一线的《东方心绮楼》。《八咫乌》就是这么一款诞生于PC上的、由原SNK员工以及著名格斗游戏玩家梅园参与制作的格斗游戏，而且如今已经成功转正为街机游戏《八咫乌 Attack on Cataclysm》在日本稼动。另外也有海外公司Nicalis参照PC版，从不同开发计划中诞生的PS4/PSV作品《八咫乌传奇》尚待发售。家用机/掌机版虽然与街机版是不同的作品，不过登场角色同出一源，其中均有一名戴着红围巾的角色，恰好也是伊贺忍者首领服部家的后裔——第13代的“服部半藏”，服部半藏鲇香。（似乎也佐证了红围巾是服部家家传装备？）

《八咫乌》的设定为1926年的日本架空时期——光文年间。更改年号一般印证着新天皇即位，然而这次却是政府内部改革派所掀起的一场内部革命。革命派快速压制了国内重要机构与财阀，旧政府完全落于后手，不得已之下，制定了暗杀革命派重要人物的暗杀计划——八咫乌计划。命令下达给了作为谍报机关存在的“伊贺势”，服部半藏鲇香便作为首领开始执行任务。鲇香在作品中以拳脚功夫作为攻击手段，擅长坚实稳重的战斗风格，虽然态度尊大不可一世，但是却有着相应的高强实力。不过作为忍者领袖，她一方面讨厌不重视传统之人，一方面的兴趣却又是收集洋装，而且战斗装束也相当放得开，实在难以跟忍者印象中的内敛作风挂钩。这也可以看做是迎合作品设定年代所作出的一种大胆调整吧。



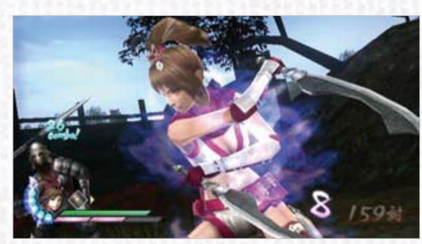
▲在日本玩家之间，鲇香大都被直接称为“半藏”，果然还是这个名字更深入人心。

女忍者

出典：《战国无双》系列

作为初代的15名可操作角色之一，女忍者是“《战国无双》系列”中屈指可数的原创角色。关于她的设计原型，有武田忍者望月千代女、《真田太平记》里的阿江等说法，但KT官方并没有给出过明确的答复。初代中女忍者的设定是15岁，语调轻快且时常伴着欢笑声，这种性格与同是忍者的服部半藏形成了鲜明的对比，也很容易感染到握着手柄、坐在屏幕前的玩家。身为武田家忍者的她在武田覆灭后，跟随在真田幸村身边继续征战，但在初代中对其内心和情感描写并不多，给玩家留下深刻印象的是出浴和裸身跳水的CG。

缺席了《战国无双2》及其系列作品的女忍者终于在3代重新回归，造型也焕然一新，一身短打的行头显得格外干练，系着的围巾则和身上的其他装饰物一样，采用了紫红色的主色调。也正是从本作开始，女忍者对幸村暗生情愫，但由于双方身分的差距，她只是把这种情感默默地藏在心里，并始终注视和帮助着幸村。时而会因幸村的



▲发动无双后女忍者会高速旋转，围巾也跟着急速飞舞。

赞赏而开心不已，时而又与甲斐姬斗嘴争锋，一颗少女心表现得淋漓尽致。而且女忍者还是一个吐槽小能手，无论对敌对友，犀利的言辞总是能让玩家心情愉悦。然而幸村在“《战国无双》系列”中经常被塑造成悲剧英雄的典型，这固然成就了他所追求的武士之魂，但对他抱有爱慕之心的女忍者只能默默地陪着幸村赴死。从此幸村在大坂之阵壮烈的悲歌，多了一声女忍者的哀鸣。值得一提的是在《战国无双3》女忍者个人传的结局CG中，幸村与志同道合的战友击败了德川家康，共筑太平盛世，女忍者则成功守住了自己小小的幸福——能陪伴在所爱之人身边，这就是她奋战沙场的最大动力。



▶来自《战国无双3Z》设定资料集的追加CG图，官方什么时候才能在游戏里发糖呢？

“《无双》系列”一直非常青睐围巾的造型，除了女忍者外，《战国无双 编年史2》的封面角色藤堂高虎就戴着一条蓝围巾。这是高虎在立下战功后，主母阿市赠与的三尺长的手巾，他也将其视若珍宝、片刻不离身，甚至用得有些残破了也不愿更换。此外，“《真・三国无双》系列”的赵云在5、6两代中都戴上了一条浅蓝色的围巾，《真・三国无双7》的新角色李典、《塞尔达无双》的主角林克也“不约而同”地选择了蓝围巾。



▲NDS游戏《口袋妖怪+信长之野望》中，女忍者的造型和配色略有变化，不过红围巾依旧。

狮子神万驱

出典：《苍翼默示录》系列

跟《侍魂》中的服部半藏一样，狮子神万驱也是在Arc System Works打造的2D格斗游戏“《苍翼默示录》系列”中全勤登场的忍者。（初代《苍翼默示录 厄运扳机》的中文版中，“万驱”一名被错误翻译成“邦哥”，导致国内玩家绝大多数都邦哥、邦哥地叫到现在。）游戏中的万驱拥有不辱忍者之名的招式：惟一的空中二段冲刺角色、突进速度快、地面攻击固定性高、持有反向攻击、影分身招式以及飞镖攻击，开启固有能力“风林火山”之后，更是没有一个人能跟得上他的行动。光看招式风格确确实实是忍者无疑，然而他的外形打扮恐怕是这组人当中最不似忍者的角色了——不仅前胸大开、服装配色毫无隐秘感，战斗中大吼热血台词传遍方圆三里内外，再加上颈上的那一抹红色，完全就是不知隐秘为何物的行事风格。

然而就是这么一个满腔热血挥洒四方的豪情汉子，却也有一些不足为外人道的过去。过去的万驱曾是侍奉斑鸠联邦盟主点藏的忍众首领。在充满阴谋味道的“斑鸠内战”之中，君主点藏被杀，临死前将重要的事象兵器“凤翼・烈天上”托付给万驱。现在的万驱为了重振斑鸠联邦作为赏金猎人在筹集着资金，但是他的内心并没有被仇恨所占据，深刻地理解复仇并不能带来任何东西。即使面对当年斩杀君主的如月琴恩，他也能

完全放下仇恨，并在言语之中不经意解开了琴恩的心结。在《刻之幻影》中，为了对抗一切的黑幕“帝”，终于跟主人公一行合流，彻底站在了主人公阵营之中。在战斗中看上去像是热血莽撞的汉子，其实善于思考，思绪敏锐，不会失去冷静。与生俱来的正义感和高强的实力，就连六英雄之一的白面和敌方大将雷利乌斯都对其有着极高的评价。当然放在游戏之中，万驱的实力也基本在中上流徘徊。如果玩家是忍者爱好者，只要能够熟悉万驱并忍受他的热血，那么肯定能在他身上找到那股熟悉的忍者感觉。



▲“风林火山”发动之后，在版面中自由快速穿梭的恐怖机动力让所有敌对者闻风丧胆。然而万驱自身会失去防御能力，也是一柄双刃剑。

木叶

出典：《圣灵之心》系列

《圣灵之心》是起源于街机平台的2D格斗系列，初代由悠纪Enterprise负责制作，小组中有参与过《侍魂 零》开发的成员，游戏的整体素质受到了玩家的认可，系列也顺利地从2006年发展至今，《圣灵之心3 爱意满满》还于2014年5月登陆了PSV掌机。由于游戏中登场的角色全部都是女性，包括巫女、女仆、女学生等等，造型和性格都非常丰富，这也成为了其最大卖点。实际上除了萌系人设外，各种圣灵的宏伟造型也相当吸引人。

名为木叶的少女在造型方面与传统忍者大相径庭，事实上她属于妖怪忍者的一族，证据就是那双显而易见的犬耳与卷起来的尾巴，再加上体操服和运动短裤，这些在现在这个时代都是相当明显的萌属性。木叶的性格无忧无虑，用着独特的语调说话，非常喜欢被神依（游戏中另外一名女角色）抚摸。和外表相同，她擅长运动，不能老实呆着，但对大部分的学习科目很头疼。在战斗中，木叶以忍者应有的高机动性自傲，能够运用苦无、手里剑、烟幕等丰富的忍具。虽然攻击力较低，但只要熟练运用，毫无疑问是一名强角。


▲发动超必杀技——木叶百分身之术！变出8个分身的同时，红围巾也更加抢眼。

除了上面介绍的这些角色外，还有很多作品中的忍者也偏好戴围巾。“《忍者龙剑传》系列”在Xbox平台重启时，板垣伴信给主人公隼龙换上了酷劲十足的全黑色造型，黑色围巾从此就一直伴随着他（包括参战后来的《死或生》）；《胧村正》里的男主角鬼助，同样有一条如同鬼火般的蓝色围巾相伴左右；“《偶像大师 灰姑娘》系列”里的浜口あやめ在设定上干脆就是一位“忍者偶像”，红、粉、黄、紫各种颜色的围巾几乎戴了个遍。2015年热播的《忍者杀手》、《一拳超人》等动画中，都有这样造型拉风的“围巾忍者”，围巾在ACG作品中几乎已经成为了忍者的一个标志性符号。



▲《迷宫旅人2 王立图书馆和魔物封印》中，忍者少女ツララ也带着一条红围巾。

主角组

在大部分游戏中，主角都是作品前期宣传的核心，剧情也往往会围绕着他们展开，因此一套显眼醒目的服装必不可少。红围巾在不同类型的游戏中所起到的作用也有所差异，ACT、FTG这些动作幅度较大的类型中，动感十足的红围巾自然引人注目；而RPG、S・RPG等类型则相对吃亏，不过若是能有制作精良的过场动画辅助，或是辅以Live 2D等技术支持的话，拉风的红围巾还是可以成为吸引眼球和带动气氛的关键。毕竟这些有主角光环的家伙除了自带BGM外，身边还都环绕着各种方向的气流，不论在何种场景，不论是什么场合，围巾想怎么飘，就怎么飘！

乔伊

出典：《红侠乔伊》系列



光头制作人神谷英树昔日携“四叶草工作室”共同打造的“《红侠乔伊》系列”是被众多ACT爱好者奉为经典的创意之作，就像游戏标题生造出的单词“Viewtiful”一样，初代于2003年发售时也带给了玩家耳目一新的感觉。主人公乔伊是一个喜欢电影的17岁美国高中生，他在看过了《蓝队长》系列电影后就对特摄英雄无比热衷，甚至因此冷落了自己青梅竹马的恋人。当女友西尔维娅被大反派全能帝王抓进电影世界后，他也被带进电影中，并凭借着蓝队长赠与的V手表获得了变身能力。红侠乔伊（Viewtiful Joe）在造型方面兼具了面罩、紧身衣、红围巾等超级英雄惯用的元素，尤其粉红色的围巾在打斗时尤为抢眼。

本系列的最大特点是充斥着浓郁的电影元素，除了剧情对白时的胶片外框特效、读盘时的放映倒数特效外，过关时还有旁白总结剧情。卡通渲染特效配合2.5D的画面，让游戏中的运镜极具电影感，打斗时的拟声词也能带给玩家美式漫画的感觉。红侠乔伊独有的VFX能力更是非常契合电影的主题——慢放（Slow）能令全体的行动变慢，从而轻松地回避攻击、发现破绽，在打奖励角子机时也能发挥奇效；快进（Mach Speed）则能加快自身的行动速度，超高速的攻击甚至可以用来点火；放大（Zoom）则能提升攻击的威力，在恶战中对BOSS造成重创。2代新增了回放（Replay）能力，可以重复两次攻击动作，令伤害变成三倍。可惜本系列在四叶草工作室解散后就石沉大海，惟有乔伊及其女友在后来的《漫画英雄对Capcom 3》中登场亮过相。



▲发动VFX能力时，屏幕上下两边出现的胶片特效独具匠心。



◀NDS版《红侠乔伊 摩擦》对应触摸屏的特性，又加入了4种全新的VFX能力。

▼《MVC3》中的红侠乔伊在使用特定招式时，女友西尔维娅也会前来助阵。



虽然由神谷英树领衔的白金工作室如今已然成为了ACT领域的业界标杆，但无奈《红侠乔伊》的版权在Capcom手中，只要对方不提出合作，《红侠乔伊》的续作就永远只是镜中花、水中月。2013年，神谷英树为Wii U平台开发了一款独占的ACT《神奇101》，同样采用了超级英雄的主题，而且同样充斥着恶搞元素。英雄们可以使用各种“神奇能力”，当玩家在Pad手柄上触摸操作时，电视屏幕上会呈现慢镜头效果，同时需要消耗电池槽——这一设定有些类似《红侠乔伊》。而主角“神奇红”（Wonderful Red）系了一条红色的飘带在左手的袖子上，虽然不是围巾，但与乔伊有异曲同工之妙。



强哥

出典：《我们的太阳》系列



GBA时代涌现出了一大批极具创意、脑洞大开的特色作品，《我们的太阳》就是其中之一，这款由原“《潜龙谍影》系列”制作人小岛秀夫开发的作品，别出心裁地在游戏卡带中安装了一块太阳光感应器。玩家可以利用现实中的阳光为游戏中的“太阳枪”充能，并以此作为武器与敌人展开战斗。这一利用阳光的游戏概念堪称前无古人，也活用了掌机的便携特性。作为一款A·RPG，玩家除了能用武器与怪物“刚正面”外，潜入也是一种行之有效的手段，“小岛组”在《MGS》中的开发经验得以在本作中大放异彩。系列发展到第4作登陆NDS平台时，废弃了太阳光感应器的设定，在游戏内引入天气模拟系统，角色造型、剧情与世界观也都焕然一新，遗憾的是《我们的太阳》到此便戛然而止。

拥有“太阳少年”之称的主角强哥，其父亲更是被誉为“最强的吸血鬼猎人”，但是父亲在一次与吸血鬼伯爵的交战中身亡，强哥继承了他的太阳枪以及红围巾。相比其他游戏，本系列中作为父亲遗物的红围巾更是萦绕着一股淡淡的哀伤，无论春夏秋冬强哥都会戴着它片刻不离身。初代剧情中主角为了向吸血鬼伯爵报仇前往了死之都，在那里还与分别已久、使用黑暗枪的兄长萨巴塔相会。《续·我的太阳 太阳少年强哥》中主角成为半吸血鬼并得到了黑暗之力，他因此能够变身成为暗黑形态并使用魔法，围巾更是干脆就变成了身后的一对红色翅膀。系列第3作《新·我们的太阳 逆袭的萨巴塔》里，强哥借助太阳树之力得以变身成为灵魂形态，该形态堪称太阳的化身，周身呈金黄色、手脚如同带有火炎，红围巾的拉风程度更是直线上升。如今随着小岛秀夫和Konami分道扬镳，以及K社本身业务重心的转移，喜欢本系列的玩家在未来看到续作的机会更是微乎其微了……



◀举起太阳枪高喊“太阳”的动作成为经典，后来也在PS3游戏《潜龙谍影4 爱国者之枪》中作为彩蛋。

▶系列从《续·我们的太阳》开始就与《洛克人EXE》新作保持联动，基于强哥的灵魂形态设计的造型也非常帅气。



◀《我们的太阳DS》的美版名称改成了《月光骑士》，要是没有红围巾的话你还能认出强哥吗？

小光

出典：《口袋妖怪 钻石·珍珠》



小光最初出现在《口袋妖怪 钻石·珍珠》中，虽然作为“《口袋妖怪》系列”的女主角，脸看起来都大同小异，但历代女主角的打扮都是相当有特色的。帽子、紫发、短裙，配合自信的表情，一个少女训练师的形象便跃然而出。

小光的装束属于夏秋季混搭的风格，衣裙都是夏装，而靴、帽、围巾则是秋装，因为整体的着装色调上倾向于素淡，所以原本不算很特别的红围巾就相当醒目了。和三世代开始的女主角小遥的辫子一样，小光在游戏中虽然缩成了二头身，但帽子尖以及围巾都会在跑的时候飘动，特别有趣可爱。相比于人设中自信满满的少女，游戏中可爱的大头形象其实陪伴了玩家更多的时间，而那条红围巾也都会在每次跑动时狂刷存在感。

秉承着“《口袋妖怪》系列”多元化出击的传统，以游戏女主角小光为原型，同样基于《口袋妖怪》四世代的TV动画《钻石珍珠》和漫画《特别篇》中也都出现了不同的小光。动画版中的小光是顶级协调大师彩子的女儿，为了取得和母亲同样的荣誉而和邂逅的小智一起旅行；《特别篇》的女主角则名为贝立兹，是位豪门千金，学识渊博、举止谈吐高雅，把同为训练师的戴亚蒙德和帕尔称为守护自己的两位骑士。不论是哪个版本，素淡色调中的两绺紫发与红围巾，都是其特色。其实《钻石·珍珠》的男主角同样是红围巾，但系列的男主角自小智以后便普遍存在感薄弱，只在2008年的《口袋妖怪》剧场版的片头一闪而过，不知道还有多少玩家记得那个也戴红围巾的男主角呢?



▲在游戏中奔跑时，可以看到小光围巾的飘摆。

►漫画《特别篇》的小光，透着大小姐掩饰不住的傲气。

▲TV动画版《钻石珍珠》的小光，个子相比游戏中矮一些，红围巾也更短，但看起来更活泼。

拉哈鲁

出典：《魔界战记》系列



自2003年初代在PS2平台上登场以来，“《魔界战记》系列”就以超高的角色成长上限以及厚道的游戏内容获得了“史上最凶S·RPG系列”的称号，并一直受到S·RPG核心爱好者们的追捧。比起其他同类游戏，该系列更加注重角色培养，故事风格也偏向轻松搞笑，来自其他作品的“捏他”层出不穷。除此之外，带有魔界血统的主人公也是系列的一大特色。

初代《魔界战记》的主人公拉哈鲁是由先代魔王与人类见习魔女所生的半恶魔，设定上便是一位不折不扣的魔王。双手插腰仰天大笑的狂傲姿态，以及飘扬身后的红色围巾，是拉哈鲁留给玩家们最深刻的印象。冷血、孤高、任性狂妄，拉哈鲁拥有一个魔王应有的所有性格特点，但在游戏故事中，随着与天使芙蓉的相遇，拉哈鲁逐渐理解了“爱”的意义，也随之展现出了领导者

应有的温柔、正直的一面。在外形方面，拉哈鲁那身高仅有133厘米的矮小身形，让人很难把他和魔王联想到一起，不过从脖子处一直延伸至腰下的红色围巾，与从头顶延伸出的蓝色触角相得益彰，足够彰显出他的主人公气质。赤裸的上半身使得围巾更加突出，仿佛围巾才是拉哈鲁的本体，在各种招式的演出中，飘扬在身后的红围巾也是占尽了风头。

拉哈鲁独特的性格与造型使其在系列粉丝中一直保有着高人气，他在之后的作品中也频频出现。在外传性质作品《魔界战记D2》中，拉哈鲁更是被官方性转为女性版的拉哈鲁酱。与拉哈鲁相比，拉哈鲁酱那长发巨乳的成熟身形带来了巨大的反差，但是作为特征的红围巾却被保留了下来，性格和口癖也与男版无异，“大姐头”风范尽显。不知道在之后的作品中，拉哈鲁还会以怎样的“劲爆”姿态与玩家们见面呢？让我们一起期待一下吧。


◀游戏中拉哈鲁通常会乘坐陨石并且摆出经典造型飒爽登场。


►御姐感十足的拉哈鲁酱看上去要比拉哈鲁成熟不少。

利克

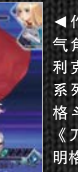
出典：《光明之心》、《光明之刃》

即使是在著名画师Tony担任人设后的“《光明》系列”中，《心》也算得上是一部异质的作品。近似于《牧场物语》的模拟要素以及中规中矩的战斗系统，让本作与传统的RPG不太相同。尽管实际表现让玩家觉得自己只是经常在研究怎么烤面包，但也算是一次不过不失的尝试。

主人公利克的外表和传统的男主角不太一样，黝黑的皮肤、长长的红围巾还有帅气的五官，都让他更像是故事中的第二男主角。而续作《光明之刃》则验证了这个疑点，在《刃》中的利克，确确实实是那种冷淡、不轻信他人的第二男主角。在《心》里虽然为了让玩家更有代入感而没有过多表现出利克本身的性格，但还是不难看出他是一名性格温柔、善解人意的好青年。为何在《刃》里会发生那么大的变化？这其实与两作的故事有所关联。从时间点来说，其实《心》在《刃》之后（官方并没有阐明，但可以从设定集的内容推测），利克原本是一名温柔的人，但在经历了村庄被屠杀、重要的青梅竹马们都被杀害的惨剧后，就变成了充满复仇心，对他人很有警戒心的人，也就是玩家在《刃》中看到的利克。在被《刃》的主角开导，并经过无数场战斗后，利克的心扉总算逐渐敞开，但这并不能治愈他的心灵创伤，甚至直到《刃》的结局也没有做到。因此利克的师傅咲夜便引导利克前往《心》的世界，帮助他治疗心伤，于是玩家在《心》中看到的，便是失去这些沉重记忆，恢复到原本模样的利克。

可能许多玩家都没有想到这样一个悠闲的《光明之心》会隐藏着如此沉重的故事背景，事实上在笔者看来，“《光明》系列”本身的叙事手法就比较模糊，有不少故事都是设定集才补充上的。而且前文阐述的两作关系也只是从官方的资料设定集延伸出来的推测内容，官方似乎并没有解释的打算，所以读者们也不需要太较真，但有一点是千真万确的——利克确实是一名对得起主角身分的优秀之人。

►PSP《光明之心》的封面图，这三名女性便是利克最为重视的青梅竹马，尽管在《刃》里的下场很惨，但依然陪伴在利克身旁。



◀作为系列人气角色之一，利克也参战了系列最新作的格斗游戏——《刀锋对决 光明格斗EX》。

浮光掠影红一抹，扮酷耍帅最拉风——盘点游戏里的红围巾

主角

出典：《风之旅人》



2012年的《风之旅人》在现在看来也算得上是绝无仅有的作品，该作由美国的独立游戏工作室Thatgamecompany开发，国人陈星汉担任其创意总监，而曾为多部电影配乐的奥斯丁·温特里也为本作打造了以大提琴为核心的美妙配乐，以完美贴合进程与主题的方式成功带动众多玩家的思绪。在广袤无边的世界中，玩家操作身着长袍的“主角”拖着一条满是符文的红色围巾，一往无前地朝着远方的光柱前进——这就是本作的一切了。游戏中没有可以看懂的文字或语言，也没有任何多余的情报与交流，只有勇敢无畏的前行与一次次的萍水相逢，组建出一次绚烂梦幻且触动人心的“旅途”。这前所未有的情感体验让本作得到了极高的评价，斩获国际奖项无数，甚至在艺术层面也得到各个领域的盛赞。



◀朦胧而梦幻的游戏场景，红色的围巾随风飘摇，带来一种流光般的美感。

“红围巾”在《风之旅人》中可说是点睛之笔。在一周目的游戏中，红袍主角的每一次飞跃都需要消耗红围巾上的能量，在终盘获得更多的符文后，红色围巾也越来越长，支撑主角在危机四伏的世界中缓慢前进。如若玩家是只身旅行，就只能等待红围巾的能量自然恢复。然而本作是一款多人在线游戏，所以在不知不觉中，世界的某处就已经出现了另一位玩家的身影，并以吟唱发起呼唤。红围巾的符文能量可以通过倾听其他玩家的吟唱快速恢复，这就是玩家间惟一的“交流”。你不会知道在未知的网络彼岸正与你并肩同行的人到底是谁，但这个荒芜的沙漠世界却轻易地让两个互不相识的人真正地走在一起。每一个同伴都是由服务器随机指派的，不可控制的匹配也让这份萍水相逢显得尤为珍贵。有时会是个新手小红袍在磕磕碰碰地追逐，有时会是友善带路的白袍大大，当同行许久的同伴忽然掉线或消失，留在这一头的就是一份油然而生的遗憾。

虽然本作的流程不长，不过短短几个小时，却足够让玩家体验到一个略带伤感又引人深思的“朝圣之旅”。惟有触动人心的游戏才能给玩家留下鲜明的记忆，这份真理永恒不变。在多年之后，曾于沙漠、风雪、圣地间飘摇的那两道红色的轨迹，想必会是一如既往的鲜亮。



▶纯粹而简单的同行与互助反而让玩家留下十分深刻的记忆。

亚雷斯

出典：《撼天神塔》系列

看到《撼天神塔》（Brandish）可能会有不少玩家感到陌生，这是由Falcom公司开发的老牌A·RPG系列，最早于1991年登陆PC平台，论“辈分”比同是Falcom旗下的《伊苏》和《英雄传说》要小一些。系列最新作是2009年3月19日发售的PSP版《撼天神塔 黑暗回归》（其实是初代的重制版），目前的发展境况并不算好。

亚雷斯作为贯穿系列前三作的男主角，职业是赏金猎人，同时自己也被悬赏了100万。他在与性感女魔道士朵拉的战斗中，因魔法的爆炸冲击炸开地面而跌入地底，竟然发现了广阔的地下世界和高耸的巨塔。为了返回地面，亚雷斯开始向塔顶进发，游戏的冒险也就此展开。为了增强玩家的代入感，亚雷斯与同时期的很多游戏主角一样，被塑造成了一个沉默寡言、不苟言笑的冷酷剑士，甚至连眼睛都不露出来，而是与很多

AVG作品类似，被隐藏在头发的阴影之下。在2代的结局中，亚雷斯居然开起玩笑并展露了笑容，甚至连眼睛也能看到，这算是系列相当少见的一幕了。初代移植SFC时，由结城信辉绘制的封面相当出彩，主角有一条飘动形状毫无规则的红围巾，铠甲、手套造型和持剑的动作也很容易让人联想起《罗德斯岛战记》里的潘。实际上早期游戏中亚雷斯的形象非常朴素、毫无亮点，脖子上围着的与其说是围巾，看上去更像是一个红色的围脖。PSP版《黑暗回归》除了对初代进行全面重制外，还追加了原创的女主角流程，而亚雷斯的形象也进行了不少修改，飘在背后的红围巾从此便伴随着玩家一同闯荡迷宫。只不过，性感的朵拉在人气和知名度方面远远高出亚雷斯几个量级，其造型还在今年作为《死或生5 最后一战》的联动服装再度进入玩家们的视野，这算不算是红围巾的失败案例（笑）？





►PSP版是目前系列中画面最好的一作，亚雷斯的红围巾也还算清晰可见。

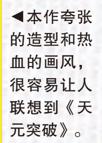
俺氏

出典：《Net High》

“现充爆炸”如今已是脍炙人口的网络热词，但从没有一款游戏会直接以它为主题，《Net High》却勇敢地发起了这项挑战。本作从公开到发售不过短短半年，不得不说Marvelous确实胆大，直接创造了一个把网络暴力等现象夸张放大的现代世界。因政府所发布的《新交流法》而使得个人社会地位与“推伊特”的粉丝数直接挂钩，粉丝数多的人就成了所谓的“现充”，能够得到官方赋予的诸多特权。游戏的男主角“俺氏”却是处于食物链最底层的非现充，每天只能瑟瑟缩缩地混日子，看看自己喜欢的动漫画，被现充们蔑称为垃圾与蟑螂。然而这样的他却也有奋起的一天，为了忽然失去一切的女神挺身而出，向这个可笑的特权社会发起逆袭之战。

过去的俺氏一心只沉浸于自己的ACG小世界中，胆小怯弱，就算对扭曲的社会现象感到迷惑也从不打算进行抗争。这样的小角色反而容易让人产生共鸣：比起世界和平这种崇高的理想，还是当个宅宅比较舒服；就算出现了什么邪恶组织，只有默默旁观才是最安全的。绝大多数人类只会在底线受到严重侵害时才会发起惊人的反抗。本作正是如此，惟一一位对自己微笑的少女惨遭毒手却无能为力的那份自我厌恶与对特权阶级社会的不满同时爆发，最终造就一位“大家都愿意去当的英雄”。尽管“现充统统爆炸”这个主题看起来滑稽可笑，游戏剧本也有许多网络上常见的用语引人发笑，却也融入了许多对当代网络社会语言暴力、人云亦云等现象的嘲讽与批判。严格意义上来说，俺氏脖子上戴着的是红领带，并不符合本次专题企划的主题，但是这条领带的长度非常夸张，更过分的是在游戏中能够根据主角耍帅的需要忽长忽短，最长的时候比起围巾也根本不遑多让，让人不得不服。再加上本作刚刚推出不久，因此就破例归在此次专题中向感兴趣的玩家们“安利”一下啦。





◄本作夸张的造型和热血的画风，很容易让人联想到《天元突破》。



►这套张扬而霸气的服装是俺氏在奋起后花费全副身家购得的战斗套装（笑）。长过头的红领带飘得老远，装×感满满。

配角组

俗话说“不想抢主角风头的配角不是好演员”（误），陈佩斯在经典小品《主角与配角》中为广大观众示范了如何抢戏，而游戏世界的不少角色也深谙此道。如何把玩家的注意力从主角身上转移过来?令人惊艳的服装造型绝对是最简单直接的手段，而当玩家开始关注起配角后，也会愿意逐渐发掘他们的性格、身世等方面，这样目的也就达到了。不过与主角不同的是，配角们往往没有那么强力的光环作为后盾，即使带上了红围巾，“扮酷不成反被整”的也不在少数，甚至还有人一命呜呼。耍帅有风险，围巾需谨慎啊!

山猫

出典：《潜龙谍影》系列

山猫（Ocelot）作为“《MGS》系列”1～V全勤登场的角色，存在感丝毫不亚于主角斯内克（Snake）。

山猫本名亚当，是传奇战士The BOSS和The Sorrow的儿子，出生后就被“哲学家”组织带走进行培养，他擅长渗透进不同的组织和国家，因此在任务中也经常拥有双重甚至三重间谍的身分。无论是与Big BOSS先敌后友的关系，还是和Solid Snake的数次宿命对决，都为玩家所津津乐道。而红围巾也受到山猫的青睐，在这5款正统作品中陪伴了他3作。

在剧情时间线最早的《MGS3》中，还是个毛头小子的他就已经担任精英小队“山猫部队”的队长，红色的贝雷帽、手套搭配一条红围巾显得意气风发。1964年的“贞洁行动”中，Naked Snake（即后来的Big BOSS）奉命营救武器专家索科洛夫，在关押目标的小屋外与山猫首次交手。丰富的肢体语言、装×度十足的措辞以及快速射击时的准确枪法（甚至还能熟练运用跳弹），配合电影级别的运镜，让这个配角一登场就赚足眼球。不过喜欢转枪耍帅的山猫很快自食其果，半自动手枪卡壳导致他被斯内克用CQC轻松制伏，整支小队也沦为了主角耍帅的陪衬。在“食蛇者行动”中与山猫再度交手时，他已经改用了不容易卡壳的左轮手枪，但是狂妄的性格依旧不变，一时大意忘了算残弹数的他再度尝到败北的苦果，斯内克又苦口婆心地劝导“枪管上的花纹对战斗技巧没有任何帮助”。食蛇者行动结束后，山猫与Big BOSS等人联手，利用哲学家的遗产共同创建了“爱国者”组织……

《MGSV》的剧情开始于1984年，序章前往Venom Snake所在医院救援主角的山猫已然步入中年，一头长发搭配红围巾显得风度翩翩，危急关头骑马赶到的一幕更是帅气十足，完全摆脱了《MGS3》的形象。在游戏中山猫虽然率领着母基地的战斗班，但并不能操作他出战任务。在返回基地的事件CG中，可以看到他进行射击指导的一幕，山猫也将昔日Big BOSS教给自己的经验传授给年轻的一代。“钻石狗”部队在主角、山猫与米勒的共同努力下不断发展壮大……关于山猫的经历和系列剧情单开一个专题写都不为过，限于篇幅这里就点到为止吧!



▲在《MGSV》中，山猫退居二线，致力于基地建设和人才培训，经常为玩家提供建议。

▲“You are pretty good! ”转枪耍帅之后再来这么一句，中二度简直突破天际。

►《MGS》初代的人设稿，山猫也是戴着红色领巾的，只是被外套和马甲挡着不容易发现。

琉库

出典：《最终幻想Ⅹ》系列

在著名RPG“《最终幻想》系列”里出现过的众多可爱少女中，琉库是让人印象尤为深刻的一位。身为阿尔贝德族长席德之女的她同时也是女主角尤娜的表妹，擅长游泳，能够进行水中战，是个聪慧灵敏的盗贼系角色，除了“偷窃”、“夺取”等常见技能，还拥有能够对机械类的杂鱼敌人发动一击必杀的能力。

琉库的性格开朗活泼，哪怕遭遇了诸多不幸的事件，她仍是“《最终幻想Ⅹ》系列”中如同开心果般的角色，那天生的善解人意与乐观向上让她在故事中拯救了很多人。在游戏的最初，她就成功从同胞的杀意中保护了男主角泰德，而后更毅然加入主角一行，踏上保护尤娜、拯救世界的道路。在《最终幻想Ⅹ》中经历家乡被毁、被同族追杀等一系列悲剧，琉库却始终抱持着那份弥足珍贵的善良本性，并打从心底地体谅与理解尤娜。因年幼时曾被大哥以雷电魔法击中而十分害怕打雷，经过雷之平原时还展现出其胆怯的可爱一面，但最终还是靠毅力克服了这个弱点。

在《最终幻想Ⅹ-2》，琉库已然成长为亭亭玉立的17岁少女，手握引起一切事件的星核。为了让已然成为大召唤士的尤娜重新振作，盛情邀请她加入星核猎团，再次尽可能地帮助他人走出困境。这一次琉库的打扮也不再是《FFⅩ》中略显保守的针织衫，改而以露出度极高的比基尼加超短裙，外露的健康肤色再搭配一条看上去十分暖和的针织红围巾，强烈的反差更能突显其活泼乐观的个性。



►琉库在《FFⅩ-2》中的造型尤其火辣性感，活泼调皮的乐观性格让她给每一位玩家留下了深刻的印象。

卡拉

出典：《生化危机6》

卡拉（Carla）是《生化6》前期剧情中的一大谜团，一袭蓝色的长裙胸前大开、非常性感，傲人的双峰则在红围巾下若隐若现，酷似艾达的长相给玩家造成了很多误导。尤其是克里斯篇，看着队友们一个个阵亡，让玩家对这个女人痛恨不已。但即使是在得知她“假艾达”的身分后，玩家对各中隐情真相还是无法完全了解，直到完成艾达篇才能将另外三个篇章的剧情串联起来，同时揭开卡拉这个悲剧女性的过往。

卡拉从小就是一个天才，15岁便完成了大学的博士课程。她的才能被西蒙斯看中，被纳入后者的研究所从事病毒和生化武器的研发工作，后来更研制出了在《生化6》里肆虐的C病毒。由于自己的才能得到西蒙斯的认可，卡拉在研究过程中也开始逐渐对这位上司倾心。不过西蒙斯在与艾达·王的合作中被后者深深吸引，这种迷恋之情愈演愈烈，甚至变得近乎于病态。在遭到艾达的拒绝后，西蒙斯开始推行“艾达计划（Project Ada）”——通过一系列的变种实验，意图再创造出一个艾达。卡拉是这个计划的负责人，但这也成为了她悲剧的开始。长年累月的实验但始终只有失败的结果让西蒙斯愤怒不已，直到第12235次实验时，卡拉被迫成为了实验的牺牲品，她也成功成为了艾达的复制体。

侥幸不死的卡拉失去了本身的记忆，以艾达的身分为西蒙斯继续效力。渐渐的，卡拉仅存的自我意识开始复苏，西蒙斯的背叛让她秘密地开始了复仇之路。卡拉暗地里建立了名为“新·安布雷拉（Neo Umbrella）”的组织并成为其领袖，操控着捕缚者（Ustanak）等C病毒产物下的生化兵器。在6代的故事中，欧洲、美国、中国爆发的生化危机，都是卡拉一手造成的。最终，她也成功向西蒙斯复仇，狠狠地把加强版C病毒注入了对方的体内，让其成为一只彻头彻尾的丑陋怪物。但卡拉自己则被“家族（Family）”派来的狙击手射杀，在病毒的作用下变成一滩软泥般的怪物，最终死于艾达的手下，结束了其悲剧的一生……



►除了红围巾外，这个高科技的立方体手机也让人记忆犹新。

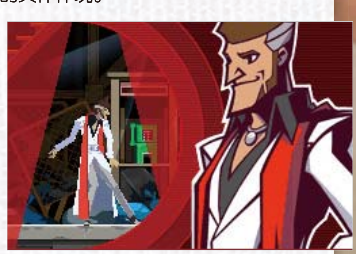
卡巴尼拉警部

出典：《幽灵诡计》

但凡玩过Capcom于2010年推出在NDS平台上的《幽灵诡计》的玩家，想必都曾为这部作品在系统上的大胆创新以及巧妙的剧情铺设而叹服。由“《逆转裁判》之父”巧舟亲手打造的本作不再局限于文字冒险，而是以接连不断的解谜来推进剧情，出色的故事中当然也出现了众多个性鲜明的角色。

特别搜查班班长卡巴尼拉警部正是其中之一，同时也是本作中动起来最有特色的角色。这位身着纯白西装的警部在脖颈上挂了一条长可及地的红围巾，成功映射出他鲜明而火热的性格。他的每一个动作都如同在劲舞一般，幅度夸张存在感极强，帅气又骚包，搭配标志般的口头禅“Lovely”，更显前卫与时髦。警部初次登场的剧情几乎就是一场夸张的舞台秀，导演竹下博曾称这是他最为喜欢的一幕，并为能够在NDS上让角色做出这么复杂的动作而感动。卡巴尼拉警部执着于“纯白的履历”，游戏中他所做的一切都是为了证明挚友乔多刑警的无辜，那身纯白的西服正是这一执着的具体体现。

▶卡巴尼拉警部是通往剧情真相的关键人物之一，每做出一个动作，身上那条骚包的红围巾也都会随之摆动。



田中眼蛇梦

出典：《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》



《超级枪弹辩驳2 再会了绝望学园》为2012年在PSP平台上发售的“《枪弹辩驳》系列”第二作，与初代同为高速推理型游戏。由于评价极高，在2013年还以与初代拼合的形式，作为PSV游戏《枪弹辩驳1·2 再装填》移植发售。令人欣喜的是，中文版将两款作品拆开，分别作为独立的两款游戏发售，而且汉化质量极高，让国内玩家也能突破语言障碍畅玩这款AVG佳作。

在系列设定中，于私立希望峰学园就读的高中生们，均持有一项“超高中级”的才能，有的是超越人智的棒球选手，有的是震天动地的最强格斗家，而本文要介绍的田中眼蛇梦，便是持有“超高中级的饲育委员”才能的中二病患者（笑）。登场早早就展现出其严重的中二病：装扮与忍者近似，经常毫无意义地发出自信冷笑，将自己绑着绷带的左手设定为毒手，看上去虽然是异色瞳，其实只是在右眼佩戴了红色美瞳。说话抑扬顿挫，简直如同从战斗动漫中蹦出来的角色一样。他同时也是动物狂热者，不管怎样的动物都能得心应手地驾驭，有着成功培育濒临灭绝种族的实绩，甚至达到了传言能跟动物对话的地步。紫红色的围巾中居住着被他称为“破坏神暗黑四天王”的四只仓鼠，是他最为信任的好伙伴，拥有人类级别的智能，能够完美执行他下达的任何命令。也许正因为田中眼蛇梦有着饲育动物的才能，才比其他人更具责任感，比其他人更尊重生命，对于自行放弃生命的行为绝对不能容忍。这虽然间接导致了游戏中第四章的悲剧发生，但也给了同伴们脱离困境的契机，为大家带去了决不放弃的意志。田中眼蛇梦的设定无疑是非常成功的，他在官方发起的人气投票中甚至力压主人公日向创，成为紧随七海千秋和狛枝凪斗之后的第三位。

▼“眼蛇梦”的日文发音为ガンダム，也就是我们熟悉的“高达”。从这一面也可以看出其中二病程度。



Spike和Chunsoft两家公司在合并前，《风来之西林》就作为“《不可思议的迷宫》系列”的一大招牌为众多玩家所熟知。系列第4作《不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》于2010年登陆NDS平台，两年后推出PSP强化版时，正是两家公司已经实现合并、成为Spkie Chunsoft后的第六个月。《西林4》的NPC同伴中，有一位金发碧眼的美国女性米莉，她采用了西部牛仔风格的装束，牛仔帽与粉红色的围巾搭配得相得益彰，武器则是两把手枪，擅长远距离攻击。只可惜这幅性感造型和红围巾只在原画中非常抢眼，游戏里的实际表现并没有给玩家留下太多的印象。



▶碍于NDS的分辨率有限，即使是角色头像也只能显示出红围巾的冰山一角。

日本一

出典：《海王星》系列

“《海王星》系列”从2010年开始发展至今，已经成为Compile Heart的一个招牌。该系列除了有着各种可爱的女孩子作为卖点外，还恶搞了不少有关于游戏以及动漫范围的梗。其中一个最大的特点就是现实中各种游戏厂商的拟人化，本次要介绍的“日本一”就是那个有名的游戏公司的拟人化角色。

光从外表上看，蓝色头发和红色红围巾的搭配让人觉得眼熟，熟知“《魔界战记》系列”的玩家马上就会发现她的打扮与配色酷似系列吉祥物普利尼。日本一自称为“正义的英雄”，并为了成为真正有担当的英雄而持续活动着，非常在意自己发育不良的事。这样的个性与日本一公司所推出的游戏存在什么关联？了解该公司的玩家在看到这个角色时恐怕都是会心一笑吧。像这样利用游戏公司的特点而进行拟人化，正是“《海王星》系列”的拿手好戏。不过日本一只在《超次元游戏 海王星》和《超次元游戏 海王星mk2》的初版中出现，后来的PSV移植版中都没有登场，还是让喜欢她的玩家颇感遗憾的。


▲虽然衣服的品味不错，但某个部位的发育确实很让人在意呢。



▲普利尼堂堂正正地出现在招式背景上，这种洒脱感让人忍不住发笑。

其实在日本一Software制作的游戏中，除了《魔界战记》拉哈鲁和普利尼戴过红围巾外，还有一名配角也有类似的造型——PSP游戏《绝对英雄改造计划》的开场剧情中，“绝对胜利不败英雄”因为一起交通事故而奄奄一息。他把维护地球和平的重任托付给主角后就气绝而亡，此后作为主角的背后灵不时提供建议。这位英雄的本名叫一文字彼洛彦，他变身前的造型就戴着一条宽大的红围巾，变身后则换成了红披风的经典英雄造型。即使拥有如此拉风的造型，居然也惨遭飞来横祸，沦为主角的背景板，实在是悲剧……



▲日本一和一文字彼洛彦后来都作为付费DLC角色出现在《魔界战记D4》中。

李珍珠

出典：《格斗之王2001》

由于2000年SNK的倒产，“《KOF》系列”曾一度移交韩国公司开发制作。日本SNK的原班人马在《KOF2001》中只负责了游戏原声的创作，对于系统、人设等等设计完全没有参与。于是一股棒子味人设、引入0～3人援护自由选择、弹墙吹飞、史上最多一套连死的异色《KOF》就这样诞生了。国内玩家对于这款作品的普遍评价都不太高，不过本作中新增了一些很有个性的角色，例如K9999、安赫尔，以及本文接下来提及的韩国跆拳道少女——李珍珠。

在《KOF2001》的剧情中，李珍珠是代替因车祸受伤住院的金勋参加韩国队出战。《KOF2001》仍然是NESTS篇，韩国队在这个篇章中一直是边缘角色，所以与主线扯不上太大的关系。但即便如此，韩国队的所有角色实力都相当强劲，可谓是拿满了东道主优势。其中又以李珍珠的待遇最为破格：身上的服饰设计简明，红白蓝的三色构成融入了韩国国旗要素，使用韩国的国技跆拳道。作为剧情中初次登场的边缘角色，却拥有冠绝其他角色的强悍实力。战斗中可以进入的特殊架构“英雄构”性能超强，在英雄构中，李珍珠会将红色围巾缠在脖子上，完全一副假面骑士的姿态去单方面碾压对手。而李珍珠在设定上也非常喜欢假面骑士这一类的英雄剧，也跟跆拳道弘扬的正义精神相照应，可以说这个角色完全是韩国人的精神信仰具现化。当然这无可厚非，就像日本制作的游戏一般拿日本人当主角一样，韩国制作的游戏强化韩国角色也是理所当然的。不过可惜李珍珠的戏份只到《KOF2002》为止，之后由于厂商之间的各种协议，与K9999和安赫尔一样在一段时间内无法于正统作品中出场，直到《KOF2002UM》才能再见到其身影。



▲虽然在《KOF2002》中性能大幅收敛，但依然是强悍的角色。正义执行！

非人组

正所谓耍帅不分种族国界，在游戏的世界中，机器人、机甲、动物乃至怪物都可以通过造型、动作等各种方式来刷存在感，红围巾也同样是极为常见的选择。因此这里也特别分了一个“非人组”，醒目的红围巾与这些“不是人”的家伙们搭配在一起，也别有一番风味。

隐将

出典：《洛克人ZERO》系列

隐将（Phantom）是Copy-X的手下，新·阿尔卡迪亚四天王之一，负责率领“斩影军团”。他拥有高速移动的能力，擅长使用忍术从各个方向展开突击，身上装备有光学迷彩，武器则是名为“暗十字”的手里剑。隐将的性格温和，说话时会使用古老的语言，对X有着不可动摇的忠诚，对阻扰X的人绝不留情。

虽然隐将并不是人类，但其造型一眼就能看出源自忍者，其实也可以把他归入“忍者组”，配上了红围巾更是让其显得帅气逼人。在游戏中作为BOSS的隐将，其忍术突击常常让玩家措手不及，而最让人印象深刻的就是他对X那坚不可摧的忠诚心——在《ZERO1》中第二次被ZERO打败后，隐将并没有像其他四天王那样让路，而是打算自爆与主角同归于尽，只可惜未能如愿，但这样的决心确实很有冲击力。玩家碰到自爆时身上炸出的烟球会损失不少的血量，残血情况下甚至还有可能被这招反杀。这种坚毅的性格和帅气的造型，让隐将在四天王中的人气急速飙升。

隐将在那场战斗之后一直在电子空间内徘徊，暗中守护着已成为电子妖精的X，也给不

断战斗的ZERO提供了不少帮助。在《ZERO3》中，达成某种条件便可以让ZERO与隐将在电子空间内再次战斗，胜利后还能得到含有所有脚部芯片能力的终极芯片。《ZERO2》中，存活下来的四天王都有第二形态，但隐将因为不再登场，所以玩家并不能看到其第二形态，实在有点可惜。不过在官方设定中，隐将其实是有第二形态的，该形态以战斗机为原型，强调了他的速度之快。顺带一提，“《洛克人》系列”中有不少忍者类角色都有红围巾，可见红围巾受欢迎的程度。



▲擅长使用忍术攻击的隐将。

▲官方为隐将设计的第二形态，可惜未能在游戏中登场。

雷凤/大雷凤

出典：《机战》系列

在“《机战》系列”的原创机体中，也有一部戴着红围巾的机体，那就是《第3次机战α》超级系男主角的机体“雷凤”。Dynamic General Guardian（以下简称DGG）系列机体的外形都很有特色，1号机是日本武士，2号机是西洋骑士，而这3号机雷凤却是特摄片英雄。说到特摄片英雄，飘扬的红围巾和以踢击作为必杀技便是其标志性的特点。

远峰水希的父亲远峰熏原本是DC的科学家，因为比起驾驶员的安危更加注重机体性能的设计理念而被比安赶出DC。为此，远峰熏发誓要设计出超越比安设计的DGG系列机体，便开发出划时代的人机操纵界面“LION系统”。可这个系统表面看的确可以提升驾驶员的潜在能力，但时间久了却会把人彻底废掉，水希不得不将该系统拆除，主角狩野则通过不断的特训才终于能够驾驭雷凤。

说到雷凤就不得不提其后继机“大雷凤”，该名字取自其正式名称Dynamic Lightning Over的发音缩写。水希在重新设计该机体的时候，过分注重攻击力，使得双脚上的等离子转换器过于庞大，装甲强度却没有跟得上，导致机体根本承受不了长时间大功率战斗。为了克服这个致命缺陷，狩野在拼命特训之后领悟出最强必杀技，即在千分之一秒中展开对敌人的疯狂攻击，这便是日后被奉为原创系最热血必杀技演出的“神雷”。

《第2次机战OG》里对雷凤的剧情进行了一定程度的补充，一开始，远峰熏为了破坏DGG系列机体开发出搭载着ZLAI系统的无人忍者系机体，名为“迅雷”。后来水希因为看到父亲用这部机体破坏城市而决心要回收迅雷，并将其重新改造。既然改头换面，就要有个新的名字，狩野想到将LION系统的罗马拼音直接转换成汉字，就是“雷凰”，然而凰是雌性，凤才是雄性，这才改成雷凤，但发音依旧念作LIOH。之后因为LIOH系统内藏的狂战士模式（BSK模式），狩野被机体控制攻击我方。水希于是限制了LIOH系统的部分功能，不料远峰熏居然还能远程启动该系统的超级狂战士模式（S-BSK模式），无奈水希只得将其炸毁，而失去了LIOH系统辅助的狩野却依靠一直以来的特训成功领悟人机一体境界，使出自创的必杀技“雷迅升星”，彻底摧毁了远峰熏的野心。





□《第2次机战OG》雷凤的最终必杀“Rising Meteor”，和该话标题“雷迅升星”契合。

自来也

出典：《Persona4 黄金版》



2008年7月10日发售的PS2游戏《Persona4》于2012年大幅强化后移植至PSV平台，《Persona4 黄金版》因为发售后的高人气与高销量，于2012年再次带动了一股“Persona热潮”，除了推出中文版《女神异闻录4 黄金版》以外，在影视、音乐方面也全线出击，后继系列衍生作品也层出不穷，尚未发售的《Persona5》更是受到了极大关注。

游戏剧情讲述一名都市少年来到乡下上学的一年间，被卷入了离奇的连环杀人事件。就在他遭遇难以理解的怪物袭击时，莫名觉醒的Persona——即人格面具的心灵之力，引领他突破了困境。接下来他与同伴们结成了“特别搜查队”，准备依靠自身的特别力量解决这桩奇异的案件。在登场角色之中，与主人公特别要好、结下了无可替代的深厚友情的，就是男二号花村阳介。他与主人公同样是都市中长大，因为父亲调职的缘故搬到了乡下居住，性格开朗且富有社交性，同时也是队伍里的气氛制造者兼活宝。在阳介暗恋的小西早纪学姐被杀死的事件中，继主人公之后第二个觉醒自身的Persona“自来也（Jiraiya）”，以此为契机才成立了特别搜查队，自封为参谋，不遗余力地帮助主人公。人格面具Persona的觉醒，要求持有者直面自己内心的阴暗部分，如果不承认自己的负面感情，Persona就会作为暗影而暴走，并对持有者展开袭击。阳介的Persona暴走时，充斥在他心中的是“对乡下生活的无聊感受”以及“被周围状况所牵连的苦恼”的负面感情。而当阳介真正接受自己的这一面时，心中的暗影便作为Persona自来也觉醒。

Persona代表着持有者的心灵之力，自来也配色鲜明，造型酷似蛤蟆，并且持有忍者的特征，分明便是江户时代架空的忍者角色自来也，这一形象来自阳介心中的憧憬。而自来也颈上代表奔放热情的红色围巾，更是来源于阳介对于英雄气质的渴望。游戏中自来也的能力非常平均，风属性技能、物理攻击和回复辅助能力均能习得，转生之后更是能消除原本的弱点，属于非常万能的快攻型角色。然而只有“运”属性成长极低，这也如实反映了阳介平时生活中运气低下的状况（笑）。



▲由于速度成长高，自来也一般都能抢先行动，利用先手攻击为队伍制造出优势。

上忍蛙

出典：《口袋妖怪》系列



上忍蛙是第六世代初始水系口袋妖怪的最终进化形态，身高1.5米，体重40公斤，类型为忍者口袋妖怪，属性为“水+恶”。深蓝的主色调配上白、黄色的花纹，让这只人形口袋妖怪的配色对比很大。上忍蛙最大的特征，则是其无论是标准的静止官方图，还是游戏中发动各种技能时，都会摆出典型的忍者动作，而且速度也相当快。与忍者身分对应的是其招牌技能水流手里剑——通过压缩水做出的手里剑，高速旋转投出后可以将金属切断。

除了身形、动作、手里剑这些特征外，上忍蛙还有一个很显著的忍者特征，就是蒙着面的红色“长围巾”，看上去可以让玩家联想到很多游戏中的著名忍者。不过上忍蛙的这条所谓的“红围巾”很特别，那其实是这种人形巨蛙身体的一部分——长舌头。尽管舌头的长度看起来很夸张，但真正用于战斗的技能只有“舌舔”这一

招，而且进化前就能学到，进化后并没有任何与长舌头的相关技能，其战斗方式主要也是利用鬼魅般的高速和得心应手的水流手里剑来御敌。所以只能说，此时上忍蛙的舌头起码没什么战斗必要了，但因为长度关系似乎也没那么容易缩回口中，便索性缠到脖子和脸上，结果却歪打正着地为其进一步增添了忍者的特征。

除了动画、漫画以及基于六世代的衍生作品外，上忍蛙在最新的《任天堂全明星大乱斗》中也作为明星口袋妖怪，和皮卡丘、喷火龙、卢卡里奥等前辈一同被收录其中，用其忍者般的敏捷与一众任天堂乃至其他厂商的游戏明星展开对战。


◀《口袋X·Y》中使用水流手里剑攻击对手的上忍蛙。

▶《任天堂全明星大乱斗》中的上忍蛙，手里剑的形状比原作中更明显。

正义兽

出典：《数码宝贝》系列



正义兽（Justimon）是日本万代以电子宠物延伸发展出来的跨平台产品“《数码宝贝》系列”中登场的虚构生物，于卡牌游戏《Hyper Colosseum》初次登场。动画《数码宝贝驯兽师》及游戏《数码宝贝驯兽师 勇敢的驯兽师》中秋山辽的搭档——单角龙兽的究极体形态就是正义兽。

作为戴着长长红色围巾的英雄型究极体数码宝贝，正义兽富有极强的正义感，绝对不会放过不正当行为和恶行，是幼年期数码宝贝们所崇拜的对象。如风一般前来，挥下正义的铁锤，再如风一般离开。另外，它还有在悬崖之上面向夕阳摆出决定性造型的喜好。背后装备的“拓展送信器（Extend Transmitter）”的三个插头可以使右肩更替，变化为力量类型的“加速臂”、电击类型的“电击臂”与切斩类型的“临界臂”。擅长技是三种类手臂变化的“三位一体臂”，必杀技“正义飞踢”的破坏力据说可达45吨。从其信息简介和造型来看，正义兽全身都充满着浓浓的英雄气息，但性格方面过于中二，喜欢摆造型和说中二台词的特点却又与众多低调的真英雄背道而驰，有点让人哭笑不得，其佩戴的红围巾和腰带还有被头盔遮盖的脸部似乎是在向《假面骑士》致敬。值得一提的是，《数码宝贝驯兽师》中单角龙兽的搭档秋山辽的造型也带着红围巾。



▶右臂变化的武器都非常炫酷。



▲正义兽登场时总会说一些中二的台词。

普利尼

出典：《魔界战记》系列、《普利尼》系列

相信对日本一旗下作品有所熟悉、并且玩过“《普利尼》系列”的玩家，一定对戴有红围巾的普利尼不会感到陌生。如今已经算得上是日本一吉祥物的普利尼，最初来源于“《魔界战记》系列”。这是一种居住在魔界、外形酷似企鹅的魔物，体内寄宿的是人类罪犯死后的灵魂。在《魔界战记》初代的故事中，艾多娜与拉哈鲁将普利尼雇佣为他们的仆人，这使得它们在故事中有着极高的出场率，不过它们也经常被艾多娜当做人肉炸弹使用。按照游戏中的设定，普利尼是所有魔物中最弱的种族，作为游戏教学关卡的杂兵登场是家常便饭。虽然实力弱小，但是普利尼算得上是魔界中最独树一帜的魔物种族，比如呆萌的外表，说话时那奇怪的语气和口癖，以及被投掷后即会爆炸的特质等等，也因此在玩家群中获得了极高的人气。不过值得一提的是，《魔界战记》中的普通普利尼是不会佩戴红围巾的，身前的腰包才是它们的标配。而到了以普利尼为主角的“《普利尼》系列”之中，玩家需要扮演被艾多娜选上的普利尼，并为了给艾多娜找回丢失的东西而开始冒险之旅，这只普利尼也从艾多娜的手中获得了主人公的象征——红围巾。带着红色围巾的普利尼在造型上虽然称不上脱胎换骨，但也比普通造型要英姿飒爽了不少，还拥有一般普利尼无法拥有的待遇。不过就“《普利尼》系列”中普利尼在玩家手中的死亡率来说，在游戏终盘战胜了最终BOSS的主人公普利尼还是不是游戏开始时的那一只，就有点说不准了……



▲虽然是最弱的魔物，但是普利尼也能依靠强力的武器作战。

人偶

出典：《血源诅咒》

《血源诅咒》是2015年度极其出色的一款原创作品，由FromSoftware开发，以极高的难度著称。由于游戏中经常布满各种意想不到的陷阱，再加上极具杀伤力和攻击性的BOSS，让玩家在游玩过程中难以计算死伤次数，叫苦连天，因此也被戏称为“受苦游戏”。作为《恶魔之魂》与《黑暗之魂》的后辈，《血源诅咒》不仅继承了让人称道的高难度与游戏性，还融合了不少新潮要素加强了表现力。更让玩家津津乐道的，还有那晦涩难明、需要探索理顺的故事剧情。

美丽的银发人偶相信是不少玩家在第一次进入猎人梦境时就会留意到的对象，她一身贵妇人的打扮、绑着挂有漂亮宝石的红围巾。在人偶能活动之后，她更是担任了相当重要的职责，那就是帮助玩家升


◀在昏暗的游戏氛围当中，人偶的美貌显得别有一番风味。



▼第一猎人格尔曼的套装同样有红围巾，镰刀武器让人印象深刻。

级。每次玩家带着一大堆血液回来，第一件事大多是来到漂亮的人偶面前，恳请她提升猎人的能力值。因为并非人类，人偶小姐的表现比较缺乏感情，但从她偶尔说出的话可以得知，她似乎对《血源诅咒》那充满谜团的世界略知一二。在猎人梦境的原型建筑——废弃旧工厂里能找到人偶的残骸，再加上第一猎人格尔曼（游戏其中一个结局的最终BOSS）的套装身上也有条红色围巾，人偶与第一猎人之间到底有什么关系，确实值得探讨。有趣的是，在最新推出的资料片《老猎人》中还可以得知，人偶的原型似乎与格尔曼的首席弟子玛利亚有关。从游戏物品的线索可以得知格尔曼相当钟爱这位徒弟，那么两人到底因什么原因而分道扬镳，格尔曼又对与心爱的徒弟如此相似的人偶有什么感情呢？一切还待各位玩家在游戏内好好研究。

动漫组

看到前面介绍的形形色色的人物，可能会有读者质疑“为什么某某带红围巾的动漫角色没有入选？”自古ACG不分家，戴着拉风红围巾的动漫角色自然也值得一谈。只不过本书是游戏刊物，除了要有“红围巾”这个共同特征外，这些动漫作品还必须“游戏化”，才能够入围此次的专题。

三笠·阿克曼

出典：《进击的巨人》



虽然画风并不出众，但《进击的巨人》凭借着面对巨人的绝望感和隐藏在暗处的真相牢牢吸引了众多读者，在2013年TV动画化后名声大噪，几位主要角色也是人气急升，女主角三笠·阿克曼更是其中的佼佼者。若要问“三爷”的两大特征是什么？腹肌和红围巾（笑）！虽然是句玩笑话，但三笠的红围巾无疑给观众们留下了深刻的第一印象。

三笠的母亲是纯血的东洋人，血统稀少的她也因此被人贩子盯上，双亲更是惨遭杀害。在艾伦奋不顾身地赶来救下她后，三笠就寄住在艾伦家，两人之间的感情超过了寻常的青梅竹马，如同家人一般的羁绊也让他俩在巨人来袭后依然相互扶持，度过种种绝境。红围巾是艾伦亲手给三笠戴上的，此后无论春夏秋冬，三笠都几乎从不离身，围巾仿佛是她和艾伦之间无法割舍的纽带。平时的三笠沉默寡言、一副喜怒不形于色的模样，不过一旦艾伦陷入危机立刻就会产生强烈的情绪波动。强大的作战实力、冷静分析战局的头脑让三笠很快就在调查兵团中崭露头角，但她战斗的原因，自始至终都只是想保护艾伦一个人而已。

此前，由Spike Chunsoft开发的游戏《进击的巨人 人类最后之翼》就趁着TV版动画热播的势头登陆3DS平台，次年还在同平台推出了加强版。而随着时间迈入2016年，Koei Tecmo旗下的ω-Force小组将为玩家们献上一款非无双类ACT，游戏已经确定了发售日，而且还预定推出官方中文版，究竟素质如何，就让我们拭目以待吧！



◀《进击的巨人》将于2016年2月18日登陆PSV/PS3/PS4三大平台。



►凭借立体机动装置高速移动的三笠，红围巾成为蓝天下一抹醒目的颜色。

丽萨丽萨

出典：《乔乔的奇妙冒险 第二部 战斗潮流》

随着过去被誉为其画风“不可能动画化”的《乔乔的奇妙冒险》成功地推出TV动画，动漫爱好者们对于这款出自漫画家荒木飞吕彦笔下的优秀作品有了更进一步的了解。“《乔乔的奇妙冒险》系列”一共推出了八部（目前第八部正在连载），从第三部《星辰斗士》开始确立崭新的“替身异能战斗”风格，并且创造出系列最高人气角色“空条承太郎”，从而引爆人气，让很多读者开始关注这部作品。其中亦有不少读者在迷上第三部之后，倒回去翻阅之前的作品，然后就被第二部“波纹战斗”中那异想天开的战斗过程所折服，将第二部誉为系列巅峰。哪一部更好看这里小编不作定论，但将围巾这一要素完美运用到战斗之中的，恐怕除了来自《战斗潮流》的丽萨丽萨以外，不做第二人想。

在前两部的设定中，故事的中心围绕着“波纹战士”与“吸血鬼”/“柱之男”之间的恩怨展开。吸血鬼惧怕日光的设定保留在这部作品中，而波纹战士能够吸收太阳的能量，在体内利用特殊的呼吸法，提炼出一种名为“波纹”的传导性能量，将这股能量传导至吸血鬼体内，才能将其消灭。第一部的乔纳森仅仅利用拳头和剑来传导波纹，而第二部开始加重斗智的比重，乔瑟夫利用溜溜球来传导波纹进行难以预测的不规则攻击，西撒利用灌注了波纹的肥皂水制造出来的肥皂泡进行远程攻击，而他们的师父丽萨丽萨则是用围巾来作为攻击手段。这条围巾据说由栖息在东南亚的一种昆虫的肠子编制而成，一条围巾就要了3万只虫子的性命。（波纹战士这么狠毒，这帮虫子组队来报仇都不奇怪啦。）由于这种昆虫的肠子能够100%传导波纹，比人体和其他介质的传导率都要高，因此可以说是攻防一体的利器。在故事开篇，变为吸血鬼的史特雷兹就用这种围巾扩散消除了乔瑟夫的波纹攻击，而丽萨丽萨在后期利用围巾的体术攻击歼灭了大量吸血鬼，同时也重创了伪装成柱之男卡兹的冒牌货。如果不是中了卡兹卑鄙的暗算，波纹强于乔瑟夫三倍的丽莎丽莎，配合这条围巾，相信很可能将卡兹直接斩于马下。而第三部中老年乔瑟夫的替身“隐者之紫”也继承了100%传导波纹、以及远程攻击的特性，相信也是受了围巾战术的影响。



▲丽莎丽莎手持的艾哲红石是第二部后期的核心物品。柱之男就是为了抢夺这颗红石而与乔瑟夫一行人敌对。

流龙马

出典：《盖塔》系列



流龙马作为“《盖塔》系列”的男一号，无论在动画还是游戏中一直都是一个沉稳果敢、极具正义感的正面角色。这也得益于1974年开始播放的《盖塔机器人》动画对其形象的成功塑造，神谷明的声音和其浩然正气简直就是绝配。1998年发售的OVA《真盖塔 世界最后之日》（以下简称《真盖塔》）却让我们见证了一个不同于以往动画版形象的流龙马，当他扯下围着脸的那条厚厚红色长围巾时，那一脸因兴奋而扭曲的笑意，配以石川英郎发狂的咆哮和怒吼，俨然使其成为一个不折不扣嗜血如命的复仇魔鬼，而隐藏在狂暴性格内里的嫉恶如仇和无所畏惧却是和漫画形象最为接近的。而且龙马这个新造型，乍一看和石川贤的漫画《魔兽战

线》主角来留间慎一极为相似。

原来这时候的龙马因为被陷害杀死早乙女博士而锒铛入狱成为A级犯人，没曾想多年以后早乙女博士复活，龙马这才以杀死早乙女为条件获得假释。此时的龙马心中充满着对A级监狱地狱般生活的仇恨，于是开始向破坏了自己人生的早乙女和昔日同伴隼人进行复仇。因为是盖塔小队最强的战士，所以技术十分了得的他仅依靠一部旧式盖塔机器人便能在成群的盖塔G中横行无忌。几番激战，龙马渐渐知道当年的真相，便与隼人和解，却因为卷入重量子炸弹崩坏而穿越时空。醒来时发现自己在月球上的盖塔机器人驾驶舱内，而此时居然是13年后。在之后的战斗中，驾驶着改造过的黑盖塔的他对入侵者这种生物极为冷酷残忍，即便明知道有人类被怪物所吸收，也一样无情地将其消灭。最终决战更是看到了另外一个世界的自己，而处于盖塔军团中心的那个人同样带着一条红围巾。

《真盖塔》在“《机战》系列”中的登场并不算多，但无论是《机战D》还是《第2次机战Z》以及《第3次机战Z》，龙马充满爆发力的演出均十分出彩。《第3次机战Z》中更对龙马遇见盖塔皇帝的那段原作剧情进行了全新的改编，每当龙马被盖塔射线的光辉所包围时，就能无视时间和空间触及到平行世界的盖塔军团，以及统领盖塔它们的另一个自己。这种变相的“与自己对话”的情景也是日式动漫常用的渲染气氛手法之一，为龙马这一角色的形象更添深度与魅力。

■《第3次机战Z 时狱篇》中，驾驶黑盖塔的龙马的英姿。



◀《第3次机战Z 天狱篇》中，两个龙马的相遇。

刹那

出典：《机动战士高达OO》



刹那·F·清英是《机动战士高达OO》的一号主人公，出生于战火纷飞的中东国家库尔吉斯。他年幼时曾是库尔吉斯反政府游击组织“KPSA”的成员，被征为童兵与阿扎迪斯坦王国的军队作战，并在外国进行恐怖主义活动。在某次战斗中，面临被MS锁定即将遭到击毙的绝境时，刹那被正在进行性能测试的O高达所救，并从此对高达抱有一种特殊的感情。后来他在14岁时被选中参加到天人组织中，成为了能天使（EXIA）高达的驾驶员；在第二季中驾驶OO高达，成为人类史上首位变革者；在剧场版中换成了量子型OO高达，和ELS交流融合觉醒成为先驱者，阻止了ELS对人类的侵略。

虽然《高达OO》已经是多年前的作品，但刹那依旧是众多《高达》作品中人气颇高的驾驶员之一。除了驾驶机体的设定炫酷外，其本人说过的不少名言在ACG圈内依然被广泛使用，当然主要以搞笑方面居多，诸如“我就是高达！”“你根本不是高达！”等等。刹那的红围巾便装只出现在某几集中，第一季出现的次数稍多，虽然刹那并不是所有的便装都会佩戴红围巾，但还是给观众们留下了深刻的印象。



▲TV版动画中刹那的红围巾便装。



▲《第2次机战Z 破界篇》的头像中依稀可以看到红围巾。

鸨羽舞衣

出典：《舞-Hime》



2004年，Sunrise出动《高达》动画的主创团队推出了一部TV动画《舞-HiME》，该片各方面都无可挑剔，如果不是出于商业目的而将最终结局改为Happy Ending，其很有希望成为一代神作，可惜……

闲话少说，《舞-HiME》的主人公是一位名叫鸨羽舞衣的少女，她的声优是当时出道不久的中原麻衣。两人的名字发音均为MAI，可以说是一个有意为之的巧合。舞衣是一位认真而责任感强且擅长料理的学生，不过在剧情中觉醒了强大的战斗能力。她能够召唤出名为迦具土的子兽，在所有出场角色中拥有最强级别的实力。由于HiME生来背负的宿命，一旦子兽被消灭，其最爱之人就会消失。舞衣也是为此挣扎了很久，不过最终还是打倒了幕后黑手，摆脱了300年一次的轮回宿命。

回过头来观看《舞HiME》的宣传图，舞衣脖子上那条帅气的围巾十分抢眼。事实上这条围巾在动画中的戏份可以说是少得可怜，仅在最后一集出现了一下。反倒是在续篇《舞-乙HiME》中，这条围巾成了舞衣战斗装的默认装备，在战斗中可谓出尽风头。只不过在《舞-乙HiME》中尽管她仍叫鸨羽舞衣，却已经成为设定中的传说角色，仅在最后几集才出来大杀四方。关于这条围巾本身，实在是没有太多笔墨可著。



►《舞-乙HiME》亦在PS2平台上推出过游戏，有兴趣的玩家不妨找来试试咯。

恐山安娜

出典：《通灵王》

对于部分读者来说，《通灵王》或许是部属于童年回忆的作品。故事讲述了一群能够跟灵魂、精灵甚至是神明沟通的通灵者，他们凭借自身的通灵能力融合灵魂这些超自然力量，从而完成许多创举。主人公麻仓叶就是以成为这些通灵者的顶端——通灵王作为目标的少年。

男主角麻仓叶、女主角恐山安娜，这两位的个性在同年代的动漫作品中绝对称得上是异端分子。安娜最显眼的标志就是经常绑在头上的红巾（有时候也会变成围巾）以及一串长长的念珠，与传统柔弱可人的女主角不同，她的性格强势、能力优异，会让人一下子就觉得这是位大姐头类型的角色。实际上幼年期的安娜因为拥有能看透人心的能力而变得难以相处，直到叶来帮助她为止都不能与他人正常交流，小时候残留下来的心伤让她并非完全如同外表那般坚强。但是身边有她爱着的麻仓叶陪伴，相信这些脆弱的部分都不会那么轻易展现给他人了。

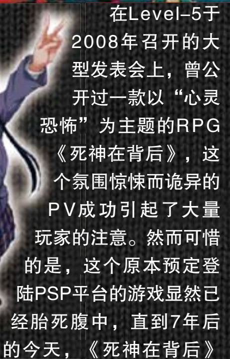




◄▲红巾是安娜喜爱的道具，有时候当围巾使用、有时候又会变成头巾。

宇城灵一郎

出典：《死神在背后》



在Level-5于2008年召开的大型发表会上，曾公开过一款以“心灵恐怖”为主题的RPG《死神在背后》，这个氛围惊悚而诡异的PV成功引起了大量玩家的注意。然而可惜的是，这个原本预定登陆PSP平台的游戏显然已经胎死腹中，直到7年后的今天，《死神在背后》从不曾释出任何与游戏有关的情报，反而接连推出了轻小说与漫画的连载作品。虽然游戏版没能成功发售，但依旧有不少玩家对其心心念念，这里就“破例”来聊一聊该作的主角。

十分惊人的是，当初随游戏公布的主角宇城灵一郎在小说中彻底成了“另一个人”，从性格到外貌完全变了样，高挑的身材围了个长长的红围巾，简直帅气逼人。而在游戏PV中登场的阴郁女主角西崎七名子也跟着改头换面，变身为乐观向上的高中少女，还被迫与灵一郎结下眷属的契约。这展开实在是典型得不能再典型的轻小说套路，所幸小说内容还算有点意思，以单元剧的形式解决一个个与死亡有关的案件。帅哥版灵一郎最大的特点就是他脖子上的红围巾，实际上那也是灵一郎的眷属——拥有金色眼睛的绯红大蛇。这条“围巾”拥有把灵魂化作卡片的能力，还可以熟练地说出人类语言，时常跟七名子叽叽喳喳地说个不停。在新章中甚至学会用舌头在手写板上输入文字，活跃在网络上……这么多才多艺的红围巾请给我来一打啊！



▲轻小说第一册的封面图，白发红眼配上红围巾实在是……帅啊！

►然而在2008年游戏刚刚公布时，死神宇城灵一郎基本就只是个面如菜色的诡异熊孩子……

马可

出典：《科拉传奇》



《科拉传奇》是美国尼克频道于2012年开播的奇幻动画片，剧情发生在《最后的气宗》的70年后，全部4季的内容已在2014年完结。原作设定了气、水、火、土四大派系的御术，每种御术对应一个部族，剧中一名戴着红围巾的帅气男子马可（Mako）擅长的就是火宗御术。由于8岁那年双亲惨遭谋杀，沦为孤儿的马可被迫与弟弟波林一同为黑帮效力，后来被一位御术师傅收留。为了摆脱这种生活，马可以火貂队队长的身分参加了御术大赛，打算以此获得财富和名誉。机缘巧合之下他结识了女主角科拉，两人后来便一起行动。这条围巾是马可父亲的遗物，鲜红的颜色与火系的御术颇为契合，他也时常带在身边。在第二季的剧情中即使已经加入共和城的警察部队，马可在飒爽的制服下依然经常围着那条红围巾。与麻美的情感纠葛以及和科拉的分分合合让马可受到了不少非议，甚至有不少观众唾骂其为“人渣”，这里就不展开讨论，留给感兴趣的读者到原作动画中自行判断吧……

目前以《科拉传奇》改编的游戏有两款：一为新一代“动作天尊”白金工作室倾力打造的ACT，于2014年10月登陆各大家用机平台；而3DS版由美国公司Webfoot Technologies开发、动视发行，同样于2014年10月发售，游戏的类型则是S·RPG。



▲家用机版游戏中马可的戏份并不算多，掌机版中的他在战场上还是颇为活跃的。

番外篇·领巾组

“Scarf”在英文中有“围巾”和“领巾”之意，而游戏中同样有不少戴着红色领巾的角色。虽然领巾由于长度上的关系，并没有围巾那么抢眼拉风，但也有其鲜明特色。女性角色戴着它会增添一份活泼与可爱，男性角色戴着它则多了一份洒脱和灵动。最后我们就追加一个“番外篇”，来看看戴红色领巾的经典角色们吧！

麻生优子

出典：《梦幻战士Valis》系列

知道“梦幻战士Valis”大名的一定是有相当阅历的老玩家了，因为这个系列起源于1986年，相信比很多读者的年龄都大。当时日本的Telenet公司为PC和MSX平台打造了这款横版ACT，大获成功后陆续移植到了FC、MD、PCE等平台。女主角麻生优子原本只是一个普通的女高中生，她的资质被梦幻界的女王看中，并被指名为“Valis战士”，从此肩负起守护世界均衡、与暗黑界对抗的重任。这个设定虽然现在看起来平平无奇，但在当时麻生优子却一跃成为超高人气的游戏角色，玩家们甚至还为她成立了粉丝俱乐部。原因就在于优子在手握Valis剑变身时，会从常见的高中生制服造型变为穿着比基尼造型的铠甲造型，飘扬的迷你裙和项上的红色领巾更是成为点睛之笔。初代的PCE版活用了CD Rom的大容量，制作了大量的精良过场动画并起用声优为游戏人物配音，这一做法也为后来许多以女性角色为卖点的作品所效仿，因此本作也有“Galgame始祖”之称。1989年，官方更是召开了名为“优子小姐”的比赛，选出最接近麻生优子形象的女性。当时的获奖者之一宫本裕子也为优子担任过配音，后来还参演了我国电影《南京！南京！》，饰演“百合子”一角。

其实日本Telenet公司是一家相当有实力的开发商，当时知名的开发组“狼组”就是该社培育出来的，旗下也推出过许多精品系列，包括《幻想传说》、《宿命传说》、《永恒传说》以及PS2时代的《宿命传说2》等佳作也都是出自该社。然而“《梦幻战士Valis》系列”的发展却逐渐陷入了泥淖，止步于1991年发售的第4作。2006年，经营不善的Telenet公司决定重启这个尘封十余年的系列，准备制作1、2代的重制版合集。然而让所有喜爱麻生优子的玩家大为震惊的是，新作《梦幻战士ValisX》竟然交由Eants负责开发——这是一家专门制作成人游戏的公司（同样惨遭此举的还有狼组的“《Arcus》系列”）。昔日受到热捧的人气角色沦落到在成人游戏中搔首弄姿，原作的开发人员和优子的真爱玩家们都出离愤怒了，他们无法忍受自己创作、喜爱的角色惨遭践踏，依靠出卖肉体来博取眼球和销量。这一作不被承认是“《梦幻战士Valis》系列”中的一员，玩家们甚至掀起了罢买运动来抵制这样的做法。最终，负债累累的Telenet公司也没有落得什么好下场，在2007年宣布破产。





▲无数玩家心中的“女神”却落得在成人游戏里卖肉，实在让人唏嘘。

成步堂美贯

出典：《逆转裁判4》

提起“《逆转裁判》系列”，喜欢掌机游戏的玩家应该是无人不知无人不晓。其中《逆转裁判4》也是系列中的话题之作。由于是距2004年发售的3代时隔三年的完全新作，而且引入了大量全新要素，就连主人公也进行了更换，因此公布之初就引起了粉丝的极度重视，甚至达到了e-Capcom的限定版预订页面当日就被玩家挤爆、整个服务器当机的夸张事态。当然事后来看，关于该作的评价褒贬不一，不过4代有一大优点是大家公认的，那就是极大地丰富了系列男主角成步堂龙一的形象饱满度，而其中更是离不开女主人公成步堂美贯的功劳。

成步堂美贯登场的一大爆点，就是身为系列主人公成步堂龙一的女儿。在4代的设定中，成步堂龙一33岁，而美贯已经15岁，逆推一下不免令人心中暗暗称奇。当然事后在游戏中得知其实是养女，而且其身世跟4代的主线有着极大的关联，玩家们也就释然了。反而因为在7年前领养她的行为，使得成步堂的形象立刻“高大上”了起来。美贯的外表看起来是一副魔术师的派头，实际上也确实在做着魔术师的行当，高礼帽、披风、红色领巾……身上的一切装备恐怕都是她的魔术道具。美贯作为魔术师有着相当的实力和自尊心，在成步堂不干律师行当的7年里，整个事务所就靠她的魔术表演与成步堂的钢琴表演来养家糊口（当然也仅仅是满足温饱而已）。即使牵涉到破案解谜，她也绝不会泄漏自己的魔术机关手法。在游戏中她与4代的主人公王泥喜法介均持有“看破”的能力，也会在关键时刻给予不少提示，算是得力好帮手——虽然在游戏中这个能力折磨了玩家千百遍（笑）。



▲从擅自给成步堂事务所改名并自称所长等方面来看，美贯的性格中也有张扬任性的部分，正好与脖子上的一抹红色相得益彰。



►来自官方设定集的插画，美贯在冬天也把红领巾换成了红围巾。

黑猫西塞尔

出典：《幽灵诡计》

前文描述卡巴尼拉警部时曾简单提过《幽灵诡计》的主角西塞尔，您没有看错，是的，西塞尔实际上是一只带着红色领巾的黑猫！从游戏最初就以为自己是某个金发男子的西塞尔，实际却是这名男子——尤米尔意图用于附身逃亡的一只可爱的黑猫。由于死在陨石附近，西塞尔与十年前死去的尤米尔同样获得了“死者的力量”，它可以附身于无生命的物体、使已死生物时间回流至死前4分钟以及利用电话线进行快速移动。凭借这些特殊的能力，西塞尔在拯救他人的同时逐渐找回遗失的记忆，揭开了与自身死亡有关的所有真相。

西塞尔是一只猫的事实在揭开时所带来的冲击感是难以形容的，在整个游戏十数小时的流程里，玩家操作西塞尔成功拯救了许多鲜活的生命，也扭转了许多悲伤的未来。甚至在游戏终盘，真的以超展开回到十年前尤米尔死前的时间，阻止了悲剧的发生。然而谁又能想到，这一计划的真正策划者竟是一心只求拯救饲主佳诺的博美犬“导弹”呢？谁又能想到，那只傻憨憨的博美犬竟孤独地熬过了整整10年的漫长岁月。放弃复活的它如今几乎失去了所有的力量，最终只能以台灯的形式出现在西塞尔面前，引导它在天亮前恢复所有记忆。所幸西塞尔终究还是没有辜负它的期望，成功把命运彻底刷新，并以宠物的身分成为乔多刑警与佳诺的家庭新成员。



▲在通关前，谁又能想到《幽灵诡计》的真正主角竟是如此萌的可爱小动物们？

飞鸟

出典：《闪乱神乐》系列

“《闪乱神乐》系列”的首作《少女们的真影》是由Tamsoft开发、Marvelous发行的3DS游戏，类型为2D横版过关ACT。尽管该作本身存在诸多缺点，但由于清新漂亮的人物设计、热血的友情故事以及让绅士们称道的服务要素，使其具有了一定的知名度，这也为系列以后的进步打下了坚实的基础。

在《闪乱神乐》的世界观里，现代依然存在隐秘行动的忍者，因做事方式和目的不同，忍者们又分为两大阵营“善忍”与“恶忍”，而女主角飞鸟正是培养善忍的机构——国立半藏学院的一名学生。飞鸟性格开朗、受到同伴们的喜爱、总是一副充满干劲的模样，在性能方面也是没有明显缺点的万能型角色。在系列作品里各种充满特色的女性角色中，飞鸟在衣装打扮上较为中规中矩，恐怕让这孩子比较显眼的便是脖子上围着的红色领巾了。虽然看上去并不醒目，但飞鸟的身世却相当惊人，不仅祖父是传说中的忍者半藏，最新作更是阐明其祖母小百合的身分是上一代的神乐（作品设定中的最强忍者）。拥有这两名强者血脉的飞鸟，潜力自然非其他忍者能比。她在第一作还属于实力不足的学生，到现在已经成长为半藏学院阵营的核心人物，在3DS续作《闪乱神乐2 真红》当中，还是仅有的两名能改变形态的角色之一。能让飞鸟成长至此的，不仅是蕴藏在她身上的无穷潜力，还有她那真诚善良、勇往直前的性情。这些讨喜的地方让她具有凝聚力，从而获得同伴们的支持，发挥出强大的力量。

一名好的主人公自然会拥有一名好的敌手，飞鸟在系列作里也有一位亦敌亦友、羁绊很深的对象——焰。和标准乖孩子设定的飞鸟相比，焰就显得相当叛逆，六刀流的战斗方式、不轻易相信他人的性格，这些看起来都是与主人公对立的设定。飞鸟的成长速度能如此快，也是多亏有这名恶忍在，两人从初次对立开始就矛盾重重，在多次战斗中逐渐和解，并成为了互相认同的好对手。恐怕这两人会这么受欢迎，和她们经常发生的拌嘴、温馨剧情也有很大关系吧。



◀在《闪乱神乐2 真红》里初登场的第二形态——真影飞鸟，可惜在新作里没有单独的散发立绘。



▶与真影飞鸟相对应的红莲焰，两人在配色上虽然不是经典的红蓝而是红绿，但依然是系列作标志性的搭档。

Yuki

出典：《NEOGEO格斗竞技场》

《NEOGEO格斗竞技场》是2005年由SNK Playmore发售的街机游戏，曾于2005年12月登陆PS2平台，又在2010年登陆X360的Xbox Live提供网络对战。该作的一大特征是收录了NEOGEO时代中大量游戏内的登场角色，从格斗类到非格斗类应有尽有。对战规则为2对2的组队战，参赛阵容亦有足够份量，当时也令很多SNK的格斗游戏爱好者欣喜若狂。

既然做了大杂烩作品，就肯定要有统合他们的原创故事与角色。如同“《KOF》系列”创造了名留青史的草薙京、八神庵一样，本作的原创角色Yuki和Ai也肩负起主人公的职责。不过他们的故事并不存在多少内涵可供挖掘。Yuki在设定上是联邦政府的特工，招式几乎都取自NEOGEO游戏机以及当时NEOGEO游戏里的梗，战斗风格则是通过手腕上的NEOGEO记忆卡来强化必杀技。红白相间的皮夹克配上红色领巾，你说是政府特工，可小编怎么看都觉得是假面骑士。由于招式充满捏他，一看就是个用过即丢的人设，所以在这种梦幻阵容聚集的作品中，Yuki理所当然的很快就被遗忘至角落，白瞎了大牌声优绿川光的配音。



▶这种设计感全无的中二动作，确实……

口袋妖怪冒险队员

出典：《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列



由Chunsoft（现Spike Chunsoft）和Pokemon公司合作打造的“《口袋妖怪不可思议的迷宫》系列”融合了《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》两大系列的特色，培养了又一大批玩家。游戏中几乎每一作的主角都是由人变成口袋妖怪，进而在口袋妖怪的世界里展开冒险。在游戏的世界中有很多冒险组织，他们以队为单位，通过当地的行会接受委托任务来获取报酬。不同的作品中，冒险组织也有不同的名称，如救助队、探险队、冒险团、调查团等，而这些组织的口袋妖怪们，大都会以一个颈饰来作为身分标志，其中最多的就是领巾。

在《赤・青之救助队》中，领巾被用来区分版本，所以在《赤》版的海报中，我们看到口袋妖怪们的领巾为红色，《青》版则为蓝色。而到了《时・暗・空之探险队》，领巾的花色便更多了，红色也不再局限于某个版本，但和初代一样，该作中的领巾在实际游戏中也未体现出来。《炎・岚・光之冒险团》更是连领巾都没有。而《伟大之门与无限迷宫》的领巾同样走的是《探险队》的个性路线，至于最新作《超迷宫》，虽然领巾花色统一，但已经和红色没什么关系了。这些将口袋妖怪们装扮得颇有特色的饰物，仅仅存在于官方公布的宣传、设定图片中，真正到游戏中是体现不出来的，这点多少有些让人觉得可惜……



▶角色设定图中皮卡丘的红领巾在游戏里并不会出现。

假面骑士1・2号

出典：《假面骑士》系列



假面骑士1号和2号在特摄圈里算是元老级别的角色了，这部由石森章太郎创作、东映株式会社制作的日本特摄英雄系列，到现在也还在以一年一作的频率亮相，至今共推出了32部作品。作为初代登场的假面骑士1号和2号就是这个系列的代表角色，除了腰带外，脖子上的红色领巾也成为了他们的象征之一。

假面骑士1号的变身者——青年科学家兼摩托赛车手本乡猛的头脑和身手都非常出众，邪恶组织修卡看中他的能力并将其绑架，欲将本乡改造成拥有蝗虫能力的改造人。在脑改造之前，本乡被恩师绿川博士救出，他利用附在腰上的腰带，接受风压能量变身成为“假面骑士1号”，从此为守护人类的自由与修卡战斗。后来修卡为了对付本乡，绑架自由摄影师一文字隼人，将其改造成与本乡同类型的改造人，而一文字在脑改造之前就被本乡救出，成为了“假面骑士2号”与1号共同作战。两人的造型均以蝗虫为原型，所以拥有惊人的跳跃力和踢腿力。假面骑士1号的身手轻盈、必杀技丰富多彩，光是“骑士踢”就能踢出几十种花样；假面骑士2号在格斗能力和破坏力上更胜一筹，因而两人又分别被称为“技之1号”、“力之2号”。

两位假面骑士都有旧版，称之为“旧1号”和“旧2号”，旧版的身体大部分呈暗绿色。在剧情中期，两人均接受了强化，以“新1号”和“新2号”的身分再次登上舞台，此时的他们全身颜色都较为鲜艳亮丽，能力方面也加强了不少。虽然更换了形态，但他们的腰带和红领巾的特征却保留了下来。在系列后续的作品中也出现了佩戴围巾的假面骑士，其中假面骑士Super 1就有一条亮眼的红围巾。



◀假面骑士Super 1将戴着围巾在PSV新作《假面骑士 穿越战争 创生》中登场。

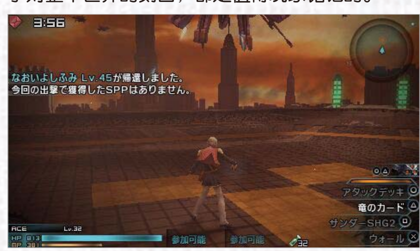
0组

出典：《最终幻想 零式》



原本是2006年以《最终幻想Agito XIII》的名义发表的本作，在经过计划变更之后，以《零式》之名诞生于PSP平台。这款作品走A·RPG路线，引入了“一击必杀点”等强调爽快度的要素。2011年发售后首周销量便高达47万套，并获得了“不敢想象是外传的高浓度故事”、“动作性极强的爽快游戏”、“不逊于正统作品的高耐玩度”等种种正面评价。之后又于2015年3月HD化后登陆次世代家用机平台，乃无愧于“最终幻想”之名的成功之作。

游戏剧情讲述了东方国家群欧利恩斯有上古时期遗留下来的4块能力各异的水晶，人们聚集在4块水晶之下，建立了4个国家，分别是朱雀之鲁布卢姆、白虎之米利特斯皇国、苍龙之贡戈尔迪亚以及玄武之洛利嘉。4个国家长久以来的均势却因米利特斯皇国对鲁布卢姆发动侵攻而被打破。在擅长魔导装甲技术的米利特斯皇国开发的特殊装置的影响下，鲁布卢姆的水晶失去了功效，依靠魔法和召唤兽作战的鲁布卢姆变得不堪一击，战况急转直下。此时朱雀魔导院中0组的十二名学生肩负起拯救祖国的命运，这群佩戴着红色披风、领巾的少男少女们以扑克牌点数为代号，是被称为救世主“Agito”的候补生，拥有强大的实力并且可以不受白虎特殊装置的影响正常使用魔法。在经历了首都侵略事件后，朱雀魔导院的高层们决定将0组投入前线的实战中来夺回被侵占的领土。玩家操控的角色正是0组的成员们，他们性格各异，战斗方式也全部不同，想要全部熟练运用需要下一番工夫，但同时也为只能出击三人的组队战带来了无穷的可能性。另外剧情还配备了两名主人公级别角色加入0组，当然玩家也能操控他们参与战斗，但名为玛奇那和雷姆的这两人严格来说并不属于0组，更像是为了传承0组的故事而加入的剧情角色。在战争的背后，潜藏在欧利恩斯深处的死之螺旋，也是0组他们终将面对的问题。从战争探讨人性，《零式》中对0组成员乃至于对整个世界的刻画，都是值得玩家铭记的。



▲战斗中允许其他玩家联机加入战场，也是本作的一大特色。不过因为机能问题，官方并不允许PSP-1000享受这一待遇。

◆结语

到此，本次的“红围巾专题”就告一段落了。如果各位读者喜欢这种文章形式，或是在读过后对某些角色有了兴趣，并找来游戏、动漫作品予以补完，那么这篇文章的目的也就达到了。当然，ACG界浩如烟海，知名的人物也不胜枚举，如果有哪些戴红围巾的角色没有提及实属正常，也欢迎读者们通过回函表等方式来参与讨论。中国自古以红色为吉祥、喜庆的象征，在新春佳节即将到来之际，《掌机王SP》的全体小编也借着这篇红色满堂的专题，向各位读者作揖拜年！



2015 UCG游戏大赏
媒体评选·掌机篇

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2015 媒体评选



2015年刚刚过去，按照惯例，《掌机王SP》的全体编辑也评出了代表2015年度最受关注的掌机游戏奖项。除了传统的机种奖、类型奖之外，这次还尝试加入了影评圈耳熟能详的“金酸梅奖”，大家不妨来猜猜看究竟是哪款作品能够斩获该项“殊荣”（笑）。《掌机王SP》第241辑发放的本届游戏大赏选票，在获得读者们的回复后，预定于春节之后的第243辑中进行统计、揭晓读者票选的结果。现在先来看看掌机编辑们的看法吧。

文 掌机王全体文编　美编 Juxi

主办媒体：游戏机实用技术 UGTime 掌机王SP UCG视频

机种篇



东京迷城国度

凭借超级长篇RPG“《轨迹》系列”所积累的人气，Falcom已经成为JRPG领域的知名品牌缔造者之一。今年推出的《东京迷城国度》也是其对JRPG的又一次新的挑战，首次起用了现代背景为故事舞台，完整地讲述了一群年轻人在奋战中拯救世界的王道故事。剧本一直是JRPG极为重要的组成部分，而本作的结构十分工整，严格以起、承、转、合的方式来构筑主线剧情，尽管整体体验上与《轨迹》有一定的类似，但制作方还是刻意安排了一些突破性的展开，让玩家千锤百炼的内心也有所触动。也许是因为拥有制作《伊苏》等ACT的经验，本作的战斗部分也表现得非常不错，除了要时刻注意敌人的进攻方式外，还需针对不同的弱点切换当前战斗角色以造成最有效的输出。

至于收集要素，想必“《轨迹》系列”的玩家都不会感到陌生，不过相较于《轨迹》，本作的收集难度就亲民多了，只要注意人物资料的回收即可完美。至于Blade卡牌、钓鱼、打地鼠等小游戏明显出自《闪之轨迹》，这自然是不容争议的事实，但在原版的基础上，本作还是做出了进一步的改良。作为一款PSV独占的作品，《东京迷城国度》不但剧情完整、战斗爽快，而且有着丰富的收集要素、小游戏也相当耐玩……除了战斗平衡性上的不足，也就找不出其他明显的毛病了，的确是2015年内综合素质极高的PSV游戏。





怪物猎人×

量产化的“《怪物猎人》系列”今年也迎来了新作，不过并不是“4”之后的“5”，而是冠以非数字标题的《怪物猎人×》——特殊的不止命名，本作的内容也有别于以往作品，加入了许多打破常规的尝试。

首先打破常规的就是封面怪物，一般正统作品中即使增加了新怪物，封面怪物也只有一只，故事也只围绕这只怪物展开，而本作采用了四只封面怪物。由于本作的特殊性，四只怪物各自代表了系列的不同时代，分别是作为诞生期代表的飞龙种里的电龙，作为成长期代表的牙兽种里的巨兽，作为变化期代表的海龙种里的泡狐龙，以及作为成熟期代表的兽龙种里的斩龙，带着玩家回味了系列怪物进化的历程。当然，除了象征性意义外，四只怪物也不辱使命，展现出了自己作为封面怪物应有的实力，给玩家留下了深刻印象。

其次是狩猎方法的变化，这主要归功于狩猎风格和狩技的加入，狩猎风格将猎人的动作和连携方式分成了四种，包括传统的集会风格、以狩技为主的攻击手风格、以跳跃攻击为主的空战风格、以防守反击为主的武士道风格；狩技则类似必杀技，不仅实用也让招式更加华丽。以往根据武器的不同，狩猎方法就已经多种多样，而狩猎风格和狩技的出现，又触发了新的化学反应，衍生出许多以往没有的狩猎方法。

当然，本作的改变并不止以上这些，例如还有武器强化方法的改良、特殊许可任务的加入等，玩家在游戏过程中不断都会有新的发现。新要素与新要素之间不断产生的连锁反应，让本作给猎人们带来的乐趣至今依然在不断升温中。当然这也要归功于本作优秀的系统底层和精益求精的制作态度。实至名归，无需多言。



类型篇

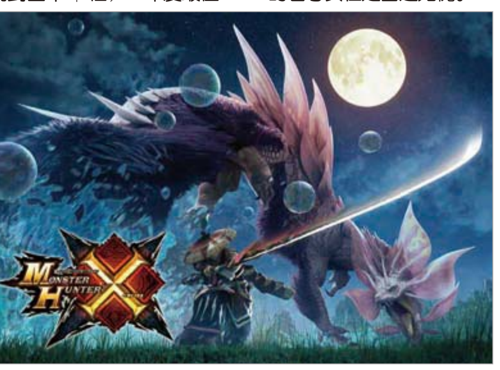
本篇按照游戏的基本类型进行作品的分类评选。每年掌机平台上ACT和RPG类型都是佳作候选“重灾区”，因此按照“惯例”刷掉了很多优秀的游戏，例如日本大受欢迎的《妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队》，考虑到在国内的人气度，也无缘最佳ACT奖项。不过部分与大奖失之交臂的优秀作品，也有在其他评选中夺冠。

怪物猎人X

年度最佳 ACT 2015 媒体评选

3DS

本作在让历代村子和怪物们回归打怀旧牌的同时，又加入了狩猎风格、狩技以及猫猎人等新要素，让游戏的操作手感和可玩性大幅提升。狩猎风格的出现让本作战斗的方式更加爽快，打破了以往老套打法的禁锢，“在地面立回寻找机会反击”不再是惟一的法则，玩家既可以跳到空中避开攻击并展开进攻，也能借助怪物的攻击转化成自己进攻的机会。而且在经典打法下被淘汰的那些武器逐个被玩家们拾起，与其他武器站在了同样的起跑线上。即使同一种武器，在不同狩猎风格的渲染下，都能打出不一样的风采。狩技的加入也让每种武器的打法变得多样化，不仅把战斗的爽快感再度提高，还能展现出每个猎人帅（zhong）气（er）的一面。猫猎人设定则破天荒地让随从猫改头换面，玩家也能通过扮演随从猫，体验到它们的强势所在。在能轻松狩猎普通怪物后，玩家还可以向更强的特殊个体和狩猛化怪物挑战，虽然它们不是游戏流程中必须要面对的怪物，但猎人后期的装备强化却少不了它们的素材。可以说特殊个体和狩猛化怪物的出现，为游戏的难度做了个保险。大胆的创新要素让玩法变得更加自由，在此同时还追加了流程非必要的高难度要素保证了耐玩性，“年度最佳ACT”的名号实在是当之无愧。



提名 塞尔达传说 三角力量 3个火枪手

3DS

联机已经是现今游戏界盛行的风潮，尤其是ACT类的游戏更受喜爱联机、喜欢召集小伙伴一同过关斩将的玩家青睐。本作就是一款强调三名玩家共同合作的游戏，打破了“《塞尔达传说》系列”一贯的传统。咋看之下本作在操作方面并没有复杂之处，关卡的谜题难度也相当亲民，但全都突出一个最重要的主题——“三人合作”。没有合作就没有前进，一旦伙伴之间的默契不足就会直接影响到游戏难度。游戏本身还提供种类丰富的道具及服装，服装不光有各自的特殊能力，还有着抢眼的外表，相信把服装收集齐也是许多玩家的首要目标。除了合作闯关外，本作还提供互相对战的竞技场模式和方便一人过关的单人模式，前者更为考验玩家的微操作，而后者虽然过程比较繁琐，但也不失为锻炼自身技术与了解关卡的好方法。当然最良心的是分享游戏还支持全部关卡，为本作在玩家之间赢得了相当优秀的口碑。





噬神者2 狂怒解放

PSV



本作是系列第二代作品《噬神者2》的资料篇，虽然与大奖得主同属狩猎游戏，但本作的狩猎节奏却与《怪物猎人》截然不同。武器近战和远程形态的相互切换、可以自由搭配子弹和没有换区的设定，使得游戏的节奏变得飞快，让玩家全程感受战斗的快感，简直没有喘息的机会。本作亦在前作的基础上增加了新武器和荒神，还把不少系统做了优化。其中个人特殊能力系统大大增加了NPC的存在感、遗留神机系统不仅让玩家的装备配置变得多样化，也让每个人能够创造出适合自己的打法。最值得一提的是本作的核心系统“血之狂怒”，不仅体现了神机使与神机之间的羁绊，让玩家自己给自己设置挑战项目的玩法也让战斗气氛更加紧张，使得战斗的爽快感大大提升。

勇气2 最终境界

年度最佳 RPG 2015 媒体评选

3DS

Square Enix于2012年在3DS平台上推出了的原创RPG《勇气原点》，其传统与创新并存的战斗系统、趣味十足的转职系统、引人入胜的剧情与恢弘的音乐，使它很快就俘虏了众多RPG玩家的心，而本作就是这么一款佳作的正统续作。虽然本作的制作阵容相较前作发生了变动，但其系统的精髓依然被原汁原味地保留了下来，并且完成了更进一步的强化。再度增加的职业种类与平衡性的调整、连战系统的导入都是其进化的最佳证明。但凡RPG，大部分都需要忍受一段练级的枯燥过程，但本作的连战系统则弥补了这个缺点，连战胜利时获得的金钱、经验值等报酬会增多。这种系统考验玩家对队伍输出能力的把握，即使是杂兵战里也要考虑如何做出最佳行动，并且这也增加了练级的效率，可以说一举两得。

本作的剧情是王道的主角成长并拯救世界的内容，长度依然厚道。虽然不如前作那般有种深沉压抑的氛围，但其积极向上的风格、对人物性格的刻画都可圈可点。更惊喜的是前作的两名主角也会加入队伍，从他们的角度可以观察到很多关于前作的内容。从整个剧本看，本作的故事为此系列划上了一个完美的句号，就从这种完整度来看，也足以超越现在许多完结得不痛快的作品。





索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

PSV



本作是Gust的“《工作室》系列”的最新作，开拓了全新世界观并纳入“不可思议之书”系列之中，在旧有基础上对系统进行了革新。所谓“革新”，说的自然就是跳出旧有框架的新事物——独特的“可见式盘面”调和系统。以拼图的形式把拥有不同形状的材料按不同顺序嵌入到最大6×6规格的盘面之中，就会得到完全不同的结果。战斗则更为畅快，简单地选择角色攻击就能看着众人发动多姿多彩的支援行动。在剧情方面，本作算是把“休闲”这一特点贯彻到底，不再拥有时间限制，也没有迫在眉睫的危机，只需要开开心心地推进游戏即可。在如今的RPG作品中，这样的风格着实罕见，并确确实实为玩家带来了一份休憩感。



提名 异度之刃 New 3DS

移植自Wii平台、目前也是惟一一款New 3DS限定的零售版作品《异度之刃》，作为3DS推出新机型时的力推游戏，一直受到RPG爱好者的关注。千回百转的剧情、步步为营的战斗、体现“预知未来”能力的独特系统……本作在Wii平台上发售时就作为内容极其充实的作品而广受好评，移植掌机平台后亦修正了原本存在的部分恶性BUG，而且也针对New 3DS的双屏游戏模式做了一些调整。我们必须承认并强调，这确实是一款优秀的作品。

然而本作无缘最终胜利的根本原因，是缺乏对于掌机化的最优调整。或许是因为考虑到宣传力与影响力的双重原因，本作更像是配合Wii U平台的《异度之刃X》发售而选中的搭配游戏。任天堂在保留原汁原味移植的同时，可能并没有考虑过掌机玩家与家用机玩家游戏习惯的区别和时间的利用方式。



导致一些设定在掌机玩家看来并不那么亲切。当然，本作低廉的定价也显示出任天堂并没有指望靠这款作品赚上一笔，它依然相当值得持有New 3DS的掌机RPG爱好者们尝试的作品。

提名 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 3DS



早在PS2时代，《DQⅧ》就以370万销量的成绩遥遥领先，成为日本最畅销的PS2游戏，甚至甩开第2名《FFX》100多万。作为日式RPG巅峰时期的经典作品，放到今天与新作竞争也丝毫不遑多让。8代一改系列以往的角色比例和画面效果，以卡通渲染配合全3D建模的方式呈献给玩家们一个美妙的幻想世界，对于习惯了《DQ》朴素画面的粉丝而言尤为惊艳。游戏的元素丰富且并不复杂，虽然取消了先前核心的“转职”系统，但也让玩家得以从枯燥的刷熟练度中解放出来，而新引入的蓄气、炼金配合小徽章、魔物捕获等传统要素，则保证了本作的趣味性和耐玩度。至于剧情部分，整体显得四平八稳，没有大起伏但有小感动，算是维持了一贯的风格。3DS版追加了一些情节，交代了小丑德尔马杰斯的过往，也补完了马尔切罗之后的境遇，为本作的故事圆满收官。对于当今这个时代喜欢日式RPG的玩家而言，只要能接受画面，《DQⅧ》绝对是值得细细品味的好游戏。



东京迷城国度 PSV

除了完整的故事剧情、丰富的收集要素与耐玩的小游戏等优点外，作为一款A·RPG的《东京迷城国度》，其战斗部分也是可圈可点的。操作简单却不失爽快感，除了多段的普通攻击外，每个角色还拥有射击、刚击与飞翔三大技能，搭配蓄能发动的交叉驱动，可以在一定时间内大幅提高角色能力，创造强攻的空间，而相当于S战技的交叉冲击则是角色的必杀技，一旦发动，就能给敌人造成巨大的伤害。在怒涛般的攻击中交错使用交叉驱动与冲击，哪怕是ACT苦手的玩家也能轻松做出华丽炫酷的连续攻击。

本作的参战角色各有特色，操作起来的手感差异明显，并不是一味把近战、远程或法师的风格套给角色，而是细致地给他们设计了个人特色，这一点也相当良心。灵魂兵装这一系统使玩家可以依据自己的喜好来强化心仪的角色。而本作的剧情也可圈可点，经过长久的攻关并在最后揭开真相时的超展开着实让人感动了一把。出色的动作要素与完整的游戏剧情，合理实现了王道RPG的ACT的结合，当之无愧地成为2015年内素质最高的A·RPG。



年度最佳 S·RPG 2015 媒体评选

火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

3DS

2015年绝对是S·RPG这个游戏类型崛起的一年，从年初的《恶魔幸存者2 破纪录》开始，陆续涌现出了一款款或移植、或原创、或延续经典的战棋类佳作，本奖项竞争的激烈程度可想而知。（当然《梦幻模拟战 转生》是个反例，这个后面再说。）S·RPG的魅力何在？除了RPG所强调的剧情和人物形象塑造外，综合考虑战场地形、兵种、武器等一切因素，通过精密的部署和计算击败看似坚不可摧的敌人正是玩家们所追求的“战略性（Strategic）”，《火纹if》的优秀就在于此。虽然本作的主线剧情显得平淡如水、缺乏厚重感或冲击力（这也是本作最大的诟病），但强调家族、血缘羁绊的主题配合丰富的支援对话，将白夜和暗夜两个国家的几十个人物形象生动地展现了出来。系列积累至今的战斗体系也做出了不小的变化——废除武器使用次数、支援攻防改为攻阵防阵、引入影响战场地形的龙脉……这些改动共同提升了游戏的战略性，凸显了关卡间的差异性。既有“阳春白雪”——高难度的暗夜线满足核心玩家的追求，又兼顾“下里巴人”——不死鸟模式助轻度玩家顺利过关。能让不同程度的玩家都得到满足并乐在其中，这就是成功。虽然并不完美，但《火纹if》仍算在系列二十五周年纪念之际向粉丝们交上了一份满意的答卷，最终也凭借强大的综合素质夺得“年度最佳S·RPG”的桂冠。



提名 星之光辉

3DS

由国人画师ideolo精心设计的小清新+萌系人设无疑为本作增添了一道亮丽的色彩，登场角色不算少，但有优质的剧本作铺垫，刻画皆十分到位，流程剧情较之许多以萌为卖点的作品少了几分“废萌”，多了几分厚重。发售前重点宣传的“歌魔法”并未让玩家失望，不仅悦耳动听、数量给力，使用效果更是拔群，身穿华丽衣裳的诸位魔女的歌曲风各异，总有一首能戳中你心，而边唱边战也正是本作的一大特色。系统方面抛开繁琐的设定与操作，集百家之长，简单上手难度适中，虽然部分角色之间的能力定位略同，但换个角度看也是为玩家的选择提供空间，而最难得的是角色所有招式皆有演示动画而并非简单的地图小人对轰，诚意满满。总而言之，该作是本年度非常值得游玩的S·RPG之一，感兴趣的玩家不容错过。



提名 第3次超级机器人大战Z 天狱篇

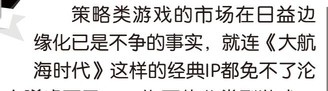
PSV



作为“《机战Z》系列”的完结篇，本作无论收录作品还是系统都可以说集系列之大成。收录作品除了继承前作部分，还加入了《翠星之加尔刚蒂亚》和《飞跃巅峰2》等新作，而根据这几部作品展开的剧情也很有看点。

《天狱篇》的系统基本承袭自前作，Z商店、双机小队与战术连携等要素都保留了下来，并且更加精练。其中Z商店则把之前的强化系统改成了Z水晶，通过Z芯片可以提升Z水晶的等级，以获得对我方全体单位有效的有利效果，如我方回合开始时Combo+1、副任务效果强化等，都相当实用。另外双机小队的特殊指令里加入了新的“喷射冲刺”以及战术连携放宽了提升条件，让战斗的灵活度和战略性都变得更高。

年度最佳 策略SLG 2015 媒体评选



信长之野望 创造 威力加强版

PSV



策略类游戏的市场在日益边缘化已是不争的事实，就连《大航海时代》这样的经典IP都免不了沦为页游，让人唏嘘不已。KT旗下的此类型游戏，如今只剩《三国志》和《信长之野望》两大系列仍在努力延续，2015年在掌机平台一出就是四款（3DS、PSV各两作），阵势看着喜人，但其实惟有《创造 威力加强版》可以算是“新”作。《创造》是“《信野》系列”30周年的纪念之作，但由于核心系统过分简化，导致其在核心玩家中口碑一般。本作对原作进行的强化和修改程度，远超以往各代的“威力加强版”：除了惯有的官方编辑器以外，朝廷和官位设定回归、追加多势力联盟、引入密谈和内通要素、军团实用度强化、会战系统大幅改良……改动内容之多、幅度之大甚至让制作人曾打算以《创造2》这样前所未有的形式推出，但KT最终还是选择了系列粉丝习惯的《PK版》的方式，持有原版的玩家直接花钱购入DLC就能升级成《PK版》，这一商业手段也还算厚道。在授予“年度最佳策略SLG”奖项的同时，也希望2016年的《三国志13》、《战国立志传》等作品不要让喜欢策略类游戏的玩家失望。

年度最佳

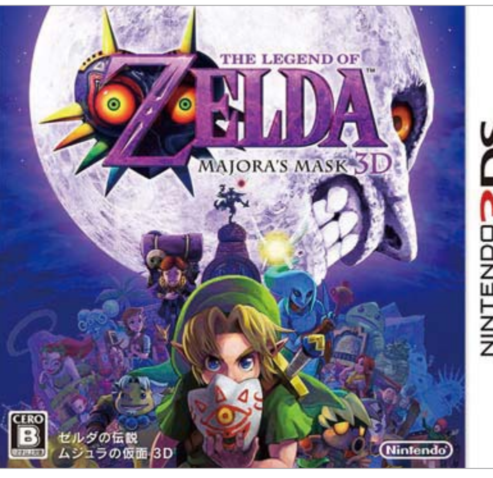


2015 媒体评选

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

3DS

纵使放眼整个“《塞尔达》系列”，移植自N64的本作也充满了异色气息。主线不再是贯穿系列始终的“打倒魔王救出公主”（不不不，我说的不是《马里奥》），而是通过“面具”这一媒介，让林克体验其他种族的生活。在阴森幽暗的气氛与看似不可避免的灭亡之中，时之勇者马不停蹄地一遍又一遍穿梭着时空。无时无刻存在的倒数时限不停刺激着玩家的神经，简直不许有丝毫放松。这样一款节奏紧张的作品，再加上精良的制作，毫无疑问拥有持续吸引玩家投入其中的魔力。



而既然被划分为A·AVG，可见在剧情方面本作的质量也相当不俗。在全新的塔鲁米那大陆上，所有居民都按照时间的推移来展开行动，随着时间的流逝，毁灭的迫近让居民们的心情从庆典的兴奋逐渐转变为不安和恐慌，剧本对白对于人性的刻画淋漓尽致。林克在时钟镇反反复复度过了无数的72小时，每一次与居民的互动，都会以蝴蝶效应展开不同的影响。看到一对恋人的故事，是棒打鸳鸯？是有情人终成眷属？全在玩家一念之间。另外系列中德库坚果族、哥隆族和佐拉族一直都是林克身边的伙伴，但直到林克通过面具之力变身成它们之后，玩家才有机会真正体验到它们的爱恨情仇。连环相套的剧情，丝丝入扣的事件影响，大胆打破传统的变身设定，再加上一如既往的高动作性，这款作品真是不得不赞。

年度最佳 AVG 2015

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 3DS

作为著名的“《逆转裁判》系列”最新作，却勇敢地打破了旧有框架，起用了全新的时代背景与主角阵容。本作的制作人为《逆转裁判》1～3代的巧舟，在整体剧情的质量把关上还是相当靠谱的，故事展开能够引人入胜，细节演出也细腻精致。由于身处维多利亚时代的雾都伦敦，主角成步堂龙之介还能与“夏洛克・福尔摩斯”这位风靡全世界的虚拟推理大师进行“共同推理”。而在裁判的过程中，新增堪称剧情杀的“陪审团系统”，为庭审过程增添了些许紧张感。全新的主角阵容性格鲜明，对他们的刻画与塑造也相当成功。

“《逆转裁判》系列”一度为玩家带来前所未有的游戏体验，特色的“侦探”与“法庭”两大部分也始终保留，指出证人矛盾并最终找出真相时所获得的成就感都是独一无二的。然遗憾的是，本作有一个众所周知的严重问题——剧情在大结局时戛然而止，成为名副其实的“大坑”一个。没有人知道这部作品究竟还会有多少后续，更没有人知道后续究竟会在何时出现。腰斩自然不免让玩家对《大逆转裁判》埋怨连连，但这种恨铁不成钢的抱怨反过来看也是一种对剧情发展的极度期待，再加上其成熟的系统以及出色的剧情感染力，本作依然坐上了最佳AVG的宝座。



提名

命运石之门0 PSV

科学主题AVG《命运石之门》自推出开始，便以其独特的剧情、极具魅力的角色与细腻的感情刻画博得了不少AVG爱好者的赞赏。其关于世界线变动的伪科学剧情虽算不上特别严谨，却能自圆其说，没有明显的矛盾可挑，再加上第一女主角牧濑红莉栖的个人魅力，使作品的人气更上一层楼。而本作作为正统续作，则详细讲述了原作曾提及的其中一条世界线——β线的故事。β线是男主角冈部伦太郎没能拯救牧濑红莉栖的世界线，剧情氛围沉重压抑，但正是在这种不平静的气氛下，才让玩家无法松懈，从而更深刻地体会到故事的魅力。本作增加了几个新角色，采取包含新角色的多结局路线，并准备了真结局路线，想要完全了解本作的细节，就需要玩家把所有结局都观看一遍。虽然作为一款纯文字类AVG没有玩出太多的花巧，但正是这种纯以剧本分胜负的迫力，才更容易赢得玩家纯粹的赞赏。



年度最佳 MUG 2015

节奏天国 精品+ 3DS

“《节奏天国》系列”是任天堂自家的招牌音乐游戏，洗脑的音乐搭配魔性的游戏画面，一直受到玩家们的一致好评。本次作品收录了以往作品中的经典曲目，同时还新增了超过30首新曲，总计有100多首魔性曲目给玩家挑战。除此以外，本作还对大部分旧曲目进行了Remix混音，混音关卡中，游戏画面的细节也会调整，即使是玩过往作的玩家们也能充分体验到新鲜感和趣味感。而本作还突破了以往的套路，首次加入了剧情，玩家要不断地挑战曲目，帮助一个从天而降的不明生物找到回家的方法。虽然剧情的内容并没有什么存在感，但像这样让玩家有目标地解锁新曲目，算是在整个游戏的过程中加了一点调味剂。



游戏对节奏的把握要求较高，时机稍微把握不对也会降低评价，但值得一提的是，本作取消了NDS版的触屏操作，不仅让游戏变得更加容易上手，也让部分老歌曲的玩法产生了变化，变得更加有趣。本作最多支持4人联机，联机模式下还能玩到剧情模式中无法挑战的曲目，即使身边的小伙伴没有游戏本体也不用担心。最后本作还厚道地支持分享游戏，不仅能独乐乐，还能众乐乐，简直是玩家聚会中的必备神器。

提名 Persona4 彻夜热舞 PSV



本作是一款带有浓厚“潮流”风格的音乐游戏，虽然是RPG《Persona4》的衍生作，但因为极其契合原作的风格使得本作的“音乐战斗”设定也不会显得太过突兀。游戏内收录了原作许多经典乐曲，并且为了更好地配合谱面而进行了重新混音，Remix版本不仅各有特色，还让曲子变得更契合音乐游戏的风格，让玩家游戏时感到畅快。除乐曲外，配合节奏游戏的舞蹈动画也相当出彩，各角色的舞步都有着强烈的个人风格，让乐曲PV的观赏度直线上升。节奏游戏在启用方向与功能键的键位以外，还加入了摇杆操作的键位，虽然这导致游戏难度显得较高，但熟悉后就很容易能发现到其中的乐趣。除了音乐游戏的部分，本作还准备了长达八小时的故事模式，还是全程语音，可谓十分厚道。



苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 PSV

继去年拿下“最佳FTG”奖项后，今年的大奖继续由同名作品之《扩张版》蝉联。本作在发售当时对应街机最新2.0版本，在保留前作模式的基础上，追加了新角色、新故事和新系统。由于容量问题，本作一开始是不打算推出PSV版的，然而看在玩家的热情上，最终还是选择以下载版方式登陆该平台。虽然这也直接导致掌机版读盘时间过长，但抛开这点不看的话，本作的素质还是相当不错的。除了追加新角色之外，旧有角色也获得了极大的调整，虽然随之而来的是平衡性上的变化，对于这一点玩家们也是褒贬不一，但可以看出官方在改善对战性方面摆出的努力姿态。另外相比前作的一个很大的进化点，就是网战中玩家房间更改为了可视化房间，让对战的气氛有了提升，玩家与玩家相互之间的互动变得更加直观，这感受不是以前对着表格战斗时可以比拟的。其他方面，CPU的高等级AI设置也有改良，不合理的地方也经过了修改变得人性化，与CPU对练时能明显感受到行动更接近真正的玩家。在保持前作高素质的同时，勇于改进与尝试，使得本作再次摘得最佳FTG项目组桂冠。



提名 电击文库 战斗巅峰 再点火 PSV

有趣的是，冠以《再点火》之名的本作同样获得了最佳FTG的提名，与同为“加强版续作”的《苍翼默示录 刻之幻影 扩张版》在今年再次围绕大奖展开了争夺，两者放在一起相映成趣。作为电击文库创刊20周年的纪念作品，初代在推出之后大受欢迎，街机投币率居高不下，也是狠狠一刀切在了动漫爱好者的软肋上，准头极佳。续作再接再厉加入了更多的高人气动漫小说角色，在保持系列独有的简化操作的大前提下，追加了全新的“再点火”和“双重点火”系统，极大地扩展了对战中的战略性，让本作在保持原有优秀品质的前提下更上一层楼。当然旧有角色也获得了改良，特别是前作中为人诟病的弱角色，无论是可操作角色还是援护角色，都经历了显而易见的良性调整，着实让前作苦于“老婆”太弱的玩家欣喜万分。

话虽如此，但毕竟游戏本身的游戏性依然欠缺《苍翼默示录》一些，立回方面选择性不多依然也是被FTG核心玩家所诟病的一点，因此在两作均经历同等程度强化的情况下，本作再次与大奖失之交臂。可叹。



其他篇

将目光远离机种与类型，依然有很多作品拥有各自的闪光点，能够在玩家的游戏选择列表中占有一席之地。它们或许无缘平台最佳游戏桂冠，但很可能就是谁心目中的那个“她”。

星之光辉

3DS

年度最佳原创 2015

本作由开发了“《光辉圣约》系列”和“《七龙战记》系列”的厂商Imageepoch亲自操刀，在难度上较之旗下不少作品都要亲民，总体游玩节奏良好，战斗简约快捷却不失精致，在保证关卡通畅的同时，也能让玩家体会到适当的紧张感。值得称道的是本作的整体画面感十分舒服养眼，音乐为符合当下大部分玩家口味的轻音乐风格，在视听方面有着出众的素质。游戏在日常部分加入了羁绊系统，玩家可自由选择心仪的角色进行互动，并在通关后迎来与她们独特的结局，这一点与萌力十足的众多女性角色相结合，不得不说对男性玩家颇具杀伤力（笑）。本作的剧情同样表现出色，看似常见的王道故事构架实际隐藏各种神转折，欢乐的基调背后是悲剧的真相和各种回忆杀，渲染力十足。本作被评为年度最佳原创游戏，实不为过。



提名 遗产传奇

3DS



充满了童话气息的作品，第一眼让人不由得联想到淳朴的RPG风格。然而难度却是实打实的高，在折磨新人玩家上相当有一套（笑）。独特的地图探索设定很有网游中开荒的感觉（绘制地图后能够降低该区域敌人的强度）。作为特色宣传的“双次元战斗系统”、“职位切换”和“觉醒系统”都具有相当高的独创性，掌握之后能让习惯了日式RPG的玩家感觉到不同寻常的全新乐趣。当然以上这些的前提都在于玩家能够接受这款作品的难度。以一款充满原创要素的RPG而言，这款作品相当值得推荐。

提名 万亿魔坏神

PSV

以击倒HP高达一兆的BOSS为目标、以主人公战死为前提所打造出来的原创RPG。不得不赞叹，整个游戏从立意到构成都非常有新意，完全跳出了旧有RPG的框架。摈弃了“杂兵战练级后挑战BOSS”的传统设定，出战主人公的能力几乎完全靠AVG模式进行培养：选择指令、触发事件、习得技能……活脱脱的模拟养成类作品架构。进入战斗之后，敌我同时行动的系统让玩家的操作必须步步为营，在攻击的同时还要尽可能分析BOSS的攻击方式并作出应对，更染上浓厚的战棋游戏风格。章节的推进条件是主人公战死，而击倒BOSS后无视章节进度立刻进入大结局的设定在重视剧情发展的RPG中也属异色。就是这么多不属于传统RPG的要素，结合起来却让人无法否认这就是一款RPG。虽然游戏的深度要素并没有太多，但从“独创性”这一角度来评价，绝对是实至名归。





勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 3DS

近年来游戏厂商的“Remaster风”盛行，玩家们似乎都已渐渐习惯了简单高清化素材后的HD版。但《DQⅧ》没有选择这种套路，甚至在移植到3DS平台后，画面还有缩水，不过本作却从内容方面展示了一款重制版应有的态度。3DS版对主线剧情追加了全程语音，立木文彦、竹达彩奈、子安武人等大牌声优的倾情演绎，让这些原本就充满个性的角色形象更加鲜明。两位配角莫利和格露妲更是成为了可操作角色，配合马车的换人系统令战术更加多变。全新的照相任务多达143个，玩家在完成任务的同时也会更加深入地了解本作的城镇、迷宫场景和怪物出没等细节。两个新迷宫、两个新BOSS（追忆回廊的“追忆”系列BOSS不能算新的），可捕获魔物数量大幅追加，甚至还有新增的洁西卡结婚结局，让玩过原版的老玩家也能津津有味地沉浸其中。而且还有众多的细节修改，诸如升级全回复、1.5倍速战斗、可见式遇敌、BOSS战难度调整等等，从诚意上绝对秒杀了2013年底的手机移植版。



提名 塞尔达传说 梅祖拉的面具 3DS

在《塞尔达传说 时之笛 3D》公布之时，就有不少玩家猜测和《时之笛》同一平台的《梅祖拉的面具》也会登陆3DS。如今大家在3DS上看到的本作，就是经过任天堂用心调整过的良心移植版本（斜眼看《异度之刃》）。要知道原作的难度在系列之中也是数一数二的“变态”，因此在得到玩家的反馈之后，任天堂在移植3DS时加入了许多亲民体贴的设定，例如可以在特定地点存档、炸弹团手册更加详尽、钟楼底下的通关提示功能等等，在玩家不再像N64版那样“举步维艰”。不过美中不足的是，为了提升“面具”这一道具的可用性，而加入的迷你游戏钓鱼，由于缺乏实质的奖励要素倒是显得有些鸡肋。



提名 噬神者 解放重生 PSV

本作是系列初代作品资料篇《噬神者 爆裂》的重制版，在原本的资料篇上追加了新剧情，同时把《噬神者2 狂怒解放》中的系统一并带入，使得游戏玩法比初代资料篇更具可玩性。另外针对初代没有二代“血之技艺”和“血之狂怒”的设定，把以上两个系统改成了“捕食者风格”系统，让系列核心的“捕食”动作得到了进化，完全融入到攻击手段中，让游戏更加爽快。“明明是重制版，玩起来却是新作的感觉”就是本作带给玩家们的主要感受。



年度最佳 休闲 2015 媒体评选

形状新发现 立体绘图方块2

3DS

前作就是有名的时间杀手，本作则青出于蓝，在原来只有一种蓝色数字方块的基础上，加入了对应橙色数字的方块，需要考虑更多因素才能确定出有用的方块，可玩性更强。而且橙色数字的方块被确定下来后不再是立方体，而是三角或圆形等形状，让图案变得有棱有角，更贴近作为蓝本的物体，这也是本作前缀“立体”二字的由来。另外值得注意的是本作虽然定位为休闲游戏，但其实中毒性和拘束性非常强，特别是后期的谜题，为了拿高评价反复挑战是家常便饭，所以抱着用本作来轻松一下的玩家可要三思（笑）。不过本作对新手很友善，有循序渐进的教学模式，而且还有不限次数的提示功能，也充分照顾到了不擅长此类型游戏的玩家。



提名

动物之森 欢乐家装设计师

3DS



《妖怪手表》衍生出了《破坏者》，《动物之森》也能衍生出《家装设计师》。作为“《动物之森》系列”的第一款外传作品，本作将《立体动物之森》之中的家装要素单独拿出来，做成了一款让玩家亲自完成房间设计，并分享给他人的休闲作品。然而与本篇不同的是，《家装设计师》取消了实时制和村庄概念，并且只能跟NPC村民进行互动，玩家之间的交流仅限于在Miiverse上分享截图与QR码，与强调模拟生活和玩家互动的本篇可谓大相径庭，不擅长家装设计的玩家恐怕无法在游戏中找到太多的乐趣。不过本作是对应amiibo的作品，卡图精美可爱的特制卡片型amiibo能够将高人气的村民角色带进玩家的事务所，也是FANS难以抗拒的魅力之一。

年度最佳 迷宫RPG 2015 媒体评选

口袋妖怪超不可思议的迷宫

3DS

融合了《口袋妖怪》与《不可思议的迷宫》两大系列的“《口袋迷宫》系列”最新作，将精灵收服方式由以往的随机加入改为了任务加入，大大简化收集方式的同时，也使得游戏的任务数量多得惊人。而与这庞大任务量对应的，则是数量极其丰富的迷宫。这些迷宫中登场的敌方精灵均不相同，玩家亦可通过多种方式搭配不同技能的精灵去挑战，因此每次挑战迷宫时都能体验到基于不同精灵组队而带来的近乎全无重复感的挑战体验。而不同迷宫的地形由于可以实现对应属性精灵的特别通过方式，加上出战精灵彼此间的战术配合，以及新老道具的使用，更使得这款挑战不可思议迷宫的游戏拥有非常丰富的战术。对于自身技术有自信的玩家，还可以挑战那些附加限定等级、禁止道具等苛刻条件的特别迷宫。毫不夸张地说，本作已完全实现了基于原作特色、且拥有独一无二挑战魅力的进化。





世界树与不可思议的迷宫

3DS

继2014年与“《Persona》系列”合作并广受好评后，“《世界树迷宫》系列”在2015年又别出心裁地与“《不可思议的迷宫》系列”展开合作，本作就是这样孕育而生的。游戏的基本玩法基于《不可思议的迷宫》的机制，包括自动生成迷宫、宝箱和敌人的随机性等，但是《世界树迷宫》的世界观、人设、职业、属性、配乐乃至F.O.E（本作中改为D.O.E）等经典元素又给本作打上了深深的“世界树”烙印。从迷宫深处袭来、会对城镇展开破坏的D.O.E成为了本作的一大鲜明特点，而通关后追加迷宫的高难度以及限制条件苛刻的“不可思议的树海”，都让玩家们深刻明白了“自虐树迷宫”的称号绝非浪得虚名。





海贼无双3

PSV

动漫改编游戏吸引粉丝的卖点之一就是对原作的还原度。2013年的《海贼无双2》虽然在系统方面有了突破性进展，但是却剑走偏锋地选择了原创剧情，而且剧情乏善可陈。这次的3代终于纠正了开发思路，“传说航海日志”模式严格遵循原作。剧情从路飞出航、救出索隆开始，一路过关斩将、招揽同伴，经典战役无一缺席，一直打到了新世界。当时漫画连载的多弗朗明戈之战才刚刚开始，游戏版这才稍作原创，让大人气角色萨博闪亮登场并大放异彩。3代的剧情过场以动态漫画和CG动画穿插的形式表现，雪国绽放的“樱花”、与梅里号的诀别、顶上决战艾斯之死……玩家随着游戏一同欢笑、一同流泪，这就是《海贼王》的魅力。



该系列作品销量向来不错，除了有大量的原作粉丝作为基础，游戏本身的素质也值得肯定。本作沿袭前作游戏的剧情与世界观，可操作人物增加，原创新角色、新剧本等都能体现出厂商的诚意。本作主打的“飞行”玩法在适应操作后体验不错，剑技与魔法的搭配丰富多样，联机共斗也有不低的趣味性，但惯有的打击感与僵硬问题却仍是值得诟病的地方。由于原作本就是以网游为题材，所以改造成游戏后，在代入感、还原度上面要比起其他漫改作品有优势，加之确实良心的制作，本作算的是一款既能吸引粉丝也能赢得A・RPG玩家青睐的作品。

提名

SAO 失落之歌

PSV



海贼无双3

PSV

《无双》年年有，今年特别多。不过《战国无双4－Ⅱ》、《战国无双4 帝国》、《真・三国无双7 帝国》都是重复利用正传已有的素材进行的再创作、新意有限，卖萌卖肉的《激次元组合》、《女武神驱动》又不具有核心竞争力，《海贼无双3》最终凭借系统进化、设定还原、销量口碑等综合方面的表现，拿下了“年度最佳一骑当千游戏”的名号。3代新系统的关键词是羁绊，主控角色可以召唤同伴发动“羁绊攻击”、“羁绊突袭”，甚至连必杀技都派生为可以多人一起发动，同伴的存在感相比2代大幅提升。除了前面提到的“传说航海日志”模式剧情还原度外，关卡中的隐藏宝藏事件大多基于原作。遗憾的是“梦幻航海日志”模式虽然存在随机性但变化太少，即使有通缉犯和金币收集等要素，但打久了还是显得较为枯燥，希望续作能开创更富趣味性的“刷刷刷”模式，满足爱好此类游戏的玩家。



拍砖篇

对于长期接触到一线游戏情报的编辑们来说，面前摆着一款前期情报吹得天花乱坠，拿到手里却让人大呼坑爹的游戏，恐怕会受到一般玩家所难以想象的伤害。不幸的是，今年这样的游戏还真不少。如果是小成本制作还情有可原，名作之后也这样乱搞就让人难以接受了。在众编辑的强烈要求下，怨气十足的“拍砖篇”特地评选了这样一些让人大跌眼镜的作品，以此寥表大家的哀怨之情，同时也让各位读者找找共鸣：泪流满面的不是只有你们。

年度金酸莓奖

梦幻模拟战 转生

3DS

《梦幻模拟战》这个老牌S・RPG系列在上个世纪90年代影响了我国的一大批战棋游戏玩家，在5代宣布终结时令无数人扼腕叹息，虽然后来曾尝试推出《千年纪》、《最终世纪》但都没能东山再起。一个给众多玩家留下了深厚情结的系列，在尘封十五年之后宣布重启，这样的消息如何能不让喜爱它的人振臂高呼？《转生》在公布之处引来争议和不满的仅有两点：①游戏人设更换；②Q版的士兵建模。当然人设、画面都不是影响游戏素质的决定性因素，老玩家们的要求其实也并不高，只希望这会是系列全面复活的一个开始。随着官方陆续放出情报，但始终对核心系统遮遮掩掩的态度，系列粉丝们也开始冷静了下来，并不断降低着心理要求。“哪怕是2代的画面，只要系统是《梦战》的原汁原味也就足够了！”

套用鲁迅先生的文章句式，“我向来是不惮以最坏的恶意，来推测某些游戏厂商的，然而我还不料，也不信竟会下劣凶残到这地步。”《转生》的战斗画面低劣得甚至不如一些同人作品，音效更是格格不入，乍看上去取自2代的系统结构只是徒具其形，根本没有战棋游戏应有的严谨和环环相扣，细节问题更是多得令人啼笑皆非——已结束行动的单位没有任何变色提示；缩略地图上无论敌我还是友军全是红点表示；佣兵只能靠光标选定，没有快捷切换且光标无法快速移动；部分战斗只在一小块区域展开，地图却大得毫无意义还掉帧；战斗中途不允许存档……惟一庆幸的是岩垂德行的经典配乐健在。老玩家们只能听着充满回忆的BGM泪流满面，跪求Extreme公司高抬贵手，放过《梦战》让它入土为安。然而官方似乎觉得游戏卖得不错，已经着手进行英译工作，准备在2016年4月19日将《转生》投放到欧美市场。笔者只能再借用诸葛丞相的一句名言：“我从未见过有如此厚颜无耻之人！”





提名 天空机士罗迪亚 3DS

广阔的天空大陆、全方位360度的自由翱翔、男女主角时隔千年的再会和穿越了千年的约定……无论是从背景设定还是游戏设定来看，本作至少也是个剧情套路传统但自由度极大的动作游戏，而且本作从2011年初公布开始，历经4年多才到了玩家们的手中，想当然应该要有不错的质量。可没想到最后到手的却是满屏棱角、帧数严重不足和操作门槛“极高”的作品，反而动作游戏中次要的全程语音和音乐倒是让人心里一暖，开始思考买这个游戏到底是为了体验什么。

提名 机动战士高达 EXTREME VS-FORCE PSV



《EXVS》新作登陆PSV的消息公布时，玩家们的心情各不相同，有欢呼V酱有能玩的，有大骂为啥不出在主机上的，也有打开淘宝开始预订的，结果游戏发售后大家的心情几乎是一致崩溃的。除了新加入的小队战有点可玩性外，其他部分被大量削减：OP只有短短10秒、可操作机体数量比《GVGNP》还少、单机只剩剧情模式、原本可以自由更改的按键被定死成三套官方设置、战斗时无法再对同伴下达精准的指令等等，完全体会不到官方宣传的“极限进化”的意义何在（目前本作已被民间戏称为“极限退化”）。

年度最差移植 生化危机 启示录2 PSV

作为一款3DS早期的作品，《生化危机 启示录》初代拥有相当出色的素质，令人惊艳的游戏画面、回归传统的恐怖氛围以及耐玩度十足的突击模式，都给掌机玩家留下了不错的印象。2015年初在家用机平台发售的《启示录2》受到的评价则褒贬不一，虽然动作流畅性、辅助角色的存在感都有所提升，而且隐形和倒数模式也颇有研究价值，但在恐怖氛围的营造方面大幅退步，突击模式也被改得枯燥乏味。对于喜爱恐怖游戏的玩家而言，《启示录2》仍算是值得尝试的佳作，而且在宣布移植后，其作为PS系掌机上的首款《生化》也备受瞩目。

然而玩家们万万没想到，Frima Studio负责移植的PSV版竟会是如此不堪——漆黑的画面、满屏的“狗牙”、漫长的读盘、卡成幻灯片一般的帧数、各种莫名其妙的Bug、中途报错强制弹出频发……发售后数次更新补丁犹如杯水车薪，根本于事无补。这款移植作品或许是想以另一种方式向玩家们展现“恐怖”的含义吧。



又是一轮春夏秋冬，掌机圈子依然烽烟四起。游戏延期跳票屡见不鲜，厂商暗中博弈，水面下手游也在蠢蠢欲动，拿掌机做跳板试图杀进传统游戏界。今年的ACT和RPG依然是香饽饽，多家公司均要分一杯羹，编辑们评选作品时亦是多方商讨比较，不敢说绝对权威，却也是问心无愧。春节过后的第243辑预定刊登编辑们所整理完毕的读者票选结果，且看读者们心中的掌机大赏又是花落谁家。

文 昴星团 & 乌冬 美编 咕噜



ACT	动作	
3DS	怪物猎人 × モンスター－ハンター－クロス	
Capcom	日版	2015年11月28日
对应扩张右滑杆/邂逅通信	1～4人	6264日元

相关攻略研究：Vol.241

上辑由于篇幅有限，怪物攻略部分只收录了全新怪物，这次研究中心把剩下的旧有怪物以及特殊个体怪物的攻略一起送上。



旧怪物 & 特殊个体攻略

隐藏怪物的解锁

除了一般通过完成任务解锁的怪物外，上位还有部分怪物的对应任务需要达成一定条件才能解锁，以下为解锁条件。

主要怪物	任务名称	解锁条件
银火龙	白银の日轮	HR7，讨 伐 200 只大型怪物
金火龙	黄金の月轮	
钢龙	冰点下の支配者	HR 达到 35
	舞い降りる钢龙	
霞龙	しじまの向こう	HR 达到 35
	古の霞龙	
炎王龙	炼狱の主、怒れる炎帝	HR 达到 35
	吹き荒れる灾厄の火	
激昂金狮子	月夜に出でし阿吽の雷击	HR 达到 45
霸龙	狱炎に座す、霸たる者	HR 达到 60
崩龙	绝对零度	HR 达到 60
岚龙	舞うは岚、奏でるは灾祸の调べ	HR 达到 70
煌黑龙	煌黑龙アルバトリオン	HR 达到 80

特殊个体

本作的某些怪物拥有特殊个体，特殊个体的攻击方式与原种类似，但效果却大大加强，成功讨伐它们后能得到制作与其相关的特殊装备的素材。讨伐特殊个体的任务为特殊许可任务，需要完成对应的前置任务才会开放，而接取特殊许可任务时还需要用到特殊许可券，特殊许可券可以通过邂逅通信或从交易窗口处换取两种方法获得。每个特殊个体的对应的任务共分为 10 个等级，高等级的任务要先完成上一级的任务才会出现，完成不同等级的任务除了能获得怪物的素材外，还有对应的狩猎之证，用来升级这些特殊个体的专用装备，而特殊个体的专用防具要升到一定等级后才能发动专有技能。下面就给出游戏中所有开启特殊许可任务的前置任务（HR2 后完成才会开启）。

等级	前置任务	对应特殊个体
集会所★ 1	传说のメニュ－に不可欠なモノ	红兜青熊兽
	雪のちウルクスス	大雪主白兔兽
	铁壁の盾蟹	矛碎盾蟹
集会所★ 2	女王、降临す	紫毒姬雌火龙
集会所★ 4	鬼蛙テツカブラの狩猎	岩穿鬼蛙
集会所★ 5	威胁！火山の铁锤！	宝缠爆锤龙
	イャンガルルガの洗礼	只眼黑狼鸟
	疾き迅龙の狩猎披露	白疾风迅龙
集会所★ 6	空の王者・リオレウス	黑炎王雄火龙
	狩られる前に狩れ！	金雷公雷狼龙
	轰龙狩猎は妹のため	荒钩爪轰龙
	出阵！地底火山の果し合い！	烬灭刃斩龙

怪物攻略索引

蓝速龙王

（ドスランポス）

弱点部位：头、身体	弱点属性：火、水冰、雷	可破坏部位：头






黄速龙王

（ドスゲネポス）

弱点部位：头	弱点属性：冰、雷	可破坏部位：头






红速龙王

（ドスイ－オス）

弱点部位：身体	弱点属性：水、雷	可破坏部位：头

主要招式

飞扑：高高跳起向面前的猎人扑去。只要离开其正面的位置就不会被打中。

呼叫：抬头呼叫手下的速龙，此时是个进攻的好机会。

噬咬：向前或后方咬去，有时候会跳到猎人侧面后立即使用。注意黄速龙王的噬咬会附带麻痹效果。

喷射毒液：红速龙王的专属招式，使用前会先后跳一段距离，然后对着前方突出一团毒液，毒液会在地面上残留一小段时间，依旧有攻击判定，被命中或碰到后会进入中毒状态。

拘束攻击：蓝速龙王和红速龙王才会使用的攻击，威吓会往侧面跳两下，然后对着前方的目标横向扑去，由于动作很明显，所以有足够的时间回避。

狩猎要点

三种速龙王的动作都非常灵活，而且攻击、行动模式也几乎相同，要摸清楚它们的走位才打得中。黄速龙王的飞扑带麻痹效果，再加上战斗时会不断地出现黄速龙对玩家进行攻击，不小心陷入了麻痹状态就会非常危险，若装备有技能“麻痹无效”狩猎起来会轻松很多。狩猎红速龙王的时候切记不要贪刀，虽然它的招式“喷射毒液”要退后再使用，但这个过程其实非常快，一旦贪刀就很容易被命中，站位不好的情况下即使翻滚了也未必能逃出地面残留毒液的范围，所以尽量保持在其侧面攻击。



野猪王

（ドスファンゴ）

弱点部位：头、身体	弱点属性：雷	可破坏部位：无



主要招式

冲撞：对着目标刨一次或两次地面后冲刺。

挣扎：摇晃着巨大的猪牙驱赶周围的敌人。

横冲直撞：上位新加的招式。无差别地在场地内到处乱撞。

狩猎要点

狩猎野猪王的要点就是：不要站在它的正面。野猪王冲撞的发动速度较快，攻击前会一边刨地一边锁定目标，如果在它附近周旋，要在它冲刺的同时横向翻滚回避才能躲开。挣扎这一招虽然攻击判定只在它的前方，但挣扎时会转身，最好不要贸然接近，等它收招后再开始进攻。横冲直撞时最好收刀立回，一旦发现没有逃出攻击路线就立即飞扑。

砂龙王

（ドスガレオス）

弱点部位：颈、背、身体、翼（弹）	弱点属性：冰	可破坏部位：头部、背鳍、尾部

主要招式

甩尾：进行 180 度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其胯下不会受到攻击判定。

铁山靠：用身体右侧对前方进行侧撞。

突进：先后退一个身位的距离，再趴在地上做游动的动作并向前突进。

鱼跃：在沙子里才会使用的招式，钻到目标正下方，游动一会后原地跳出，伤害较大。在跳出前的游动有攻击判定，虽然不会打断刚体，但万一被击倒后，砂龙王从沙里跳出时的攻击基本都会命中。

飞跃：从沙里跳出，笔直向前飞跃一段距离后再落入沙中，被攻击到的猎人会陷入麻痹状态。

吐沙：向前方吐出一口沙，被命中后会进入水属性异常状态。

站立吐沙：竖起身子后向前方广角范围连续吐出 3 次沙子，被命中后会进入水属性异常状态。

鱼跃吐沙：在沙里才会使用的招式，从沙里跳起并往前方吐出一口沙，然后再落回沙里，被命中后会进入水属性异常状态，跳起动作有攻击判定。

狩猎要点

砂龙王平时都会在沙里游动，只有在其使用鱼跃吐沙或等其上地面后才有足够的攻击机会，直接对沙子里未愤怒的砂龙王使用音爆弹可以将其轰上地面，让其陷入长时间硬直。近战时推荐站在其胯下偏后的位置攻击脚部，若其使出突进或铁山靠，只需往其后方翻滚即可回避，也可以用武士道风格强行用瞬间回避反击，形成连续输出的局面。另外，砂龙王在沙里游动的时候，背鳍有威力极小的攻击判定。





青熊兽

（アオアシラ）

弱点部位：臀部、上半身（弹）	弱点属性：火	可破坏部位：前爪

主要招式

交叉爪击：青熊兽出这招前会先面对猎人，绕到它背后即可无视，而且还能反击。

飞扑：前方的短距离飞扑，速度慢距离也不长，保持侧移基本不会中。

熊抱：拘束攻击，被打中需要连打按键挣脱。出这招时青熊兽做会出一个两腕上举的动作再扑向猎人，看到这个动作后回避即可。

回身爪击：猎人在它背后或别面时才会使用，由于是反时针，如在它后面是也是朝反时针方向回避。

后坐：同样是攻击位于它背后的猎人的招式，而且攻击力比回身爪击要高，但出招前青熊兽有一个扭头的动作，看到这个动作的话就往两边回避吧。

连续爪击：每次爪击都会对猎人的位置进行修正，发怒后的这招比较难躲，尽量远离吧。

突进：青熊兽的突进速度很慢，基本普通的移动就能躲过这招。

狩猎要点

青熊兽的招式速度很慢，猎人有充裕的时间回避，之后就是攻击的机会，不过要注意它还有不少针对侧面和身后的招式，近身武器最好不要贪刀，而用远程武器只要保持好距离就可安全地输出。攻击部位方面，远程武器主要打上半身，不过不包括头部和前爪，近身武器打臀部。

红兜青熊兽

（红兜アオアシラ）

弱点部位：头	弱点属性：火、雷	可破坏部位：头、前爪

主要招式

交叉爪击：和青熊兽一样的招式，不过体型变大后攻击范围也大了许多。

蓄力爪击：蓄力后用右前爪从下往上攻击，攻击力非常高，判定也比一般的爪击要大。

飞扑：前方的短距离飞扑，速度比青熊兽版更快。

熊抱：和青熊兽一样的招式，攻击范围更大。

跳跃压杀：跳起压向猎人，落地时有地震效果，并且之后的起身动作也有攻击判定。

回身爪击：和青熊兽一样的招式，但攻击范围更大。

后坐：和青熊兽一样的招式，攻击范围更大，速度更快。

连续爪击：和青熊兽一样的招式，范围更大，并且之后会接其他爪击类的招式。

突进：和青熊兽一样的招式，速度要更快。

狩猎要点

红兜青熊兽相比原种体型要大上一圈，导致招式的攻击范围增大，而且招式的速度也比青熊兽要快，立回时要更小心。它的弱点在头部，不过近身武器平时比较难打到，推荐用空战风格跳起来打，或是借助乘骑攻击，部位破坏时也一样，值得注意的是红兜青熊兽前爪的肉质非常硬，但火属性伤害吸收很高，有弩的话可借助火焰弹来攻击。



大怪鸟

（イャンクック）

弱点部位：头（打击、弹）、腹、翼（切断、弹）、尾（切断）	弱点属性：冰、雷、水	可破坏部位：头



主要招式

啄击：对前方目标的啄击，攻击判定有多次，防御的话很容易被破防，最好选择回避。

突进：没有先兆的冲撞，一般在猎人正对其会使用，冲撞后它会摔倒在地，此时可进行追击。

甩尾：逆时针甩尾，判定都在它的右边，只要往它左边回避即可。

火球：攻击前方的抛物线火球，发怒时还会连续使用，侧移回避。

突进火球：边向前冲刺边吐火球，此时尽量保持与大怪鸟的距离。

狩猎要点

打大怪鸟时建议保持在其左边，这样它的大部分招式都有充足的时间应对，打击系统武器可在其使用甩尾后打头部弱点，切断武器的选择较多，可趁其甩尾后打翅膀或是突进完后打尾部。大怪鸟怕巨大的声响，在不怒的时候对其使用音爆弹能将它炸出硬直，制造攻击机会，不过注意当它从硬直缓过来后就会立即发怒。如果嫌音爆弹成本太高，也可以近距离使用商店就能买到的小タル爆弹，也有一样的效果。



（ラングロトラ）

弱点部位：头 | 弱点属性：水 | 可破坏部位：背部

主要招式

爪击： 和青熊兽的几招爪击相同。

翻滚： 赤甲兽的招牌招式，卷成球滚来滚去，有前后翻滚和侧翻滚几个版本，躲过后即可反击。

麻痹液： 后退并向前方吐出麻痹液，轨迹为抛物线，很容易就能躲开。

压杀： 卷成球从空中压向猎人，落点的周围有震动效果。一般在猎人中了麻痹液后有它很大机会使用这招。

弹跳： 卷成球以Z字型轨迹攻击，需往轨迹以外的地方回避。

舌头攻击： 远距离才会用的招式，出招速度快，攻击范围大，使用远程武器的猎人需要注意。

臭气攻击： 身体放出臭气攻击猎人，被击中后会无法使用需要吃的道具，即使防御也只能防伤害，而无法避免异常状态，只能通过消臭玉或经过一段时间解除。

狩猎要点

会将身体卷成球状攻击猎物的独特怪物，代表招式是各种翻滚攻击，攻击范围很广，猎人从其左后脚附近发动攻击会比较安全。赤甲兽的弱点主要集中在上半身，伤害吸收最高的是头部，其次是胸部和颈部周围，打点高的武器应多瞄准这里，打点低的武器可借助空战风格。另外赤甲兽滚动时的伤害吸收也很高，但是近身武器比较难打到，可交给队伍里的射手，并且滚动时打出失衡的话可让其倒地一段时间，是输出的好机会。







（ウルクスス）

弱点部位：头（打击、弹）、臀部（切断、打击） | 弱点属性：火 | 可破坏部位：头

主要招式

交叉爪击： 近距离攻击前方猎人的招式，绕到它背后即可无视，而且还能反击。

回身爪击： 猎人在它背后或侧面时才会使用，攻击它背后时注意不要贪刀。

后坐： 同样是攻击位于它背后的猎人的招式，而且攻击力比回身爪击要高，但出招前有一个扭头的动作，看到这个动作的话就往两边回避吧。

突进： 把腹部当作滑板，向猎人高速突进，有时突进完一次后还会转换方向进行第二次甚至第三次突进，一定得在其动作彻底停下后再反击。

滚雪球： 远距离才会使用的招式，雪球会越滚越大，不过速度很慢，基本很难命中。

冰块投掷： 通常会滑行到另一侧对猎人投掷冰块，猎人被击中会陷入雪人状态。

跳跃压杀： 先跳起压向猎人，落地时有地震效果，接着还有一个往前翻滚的动作，被震到后一般会中这下，不过攻击力很低，体力充足时基本不用在意。

360度转圈： 以当前位置为轴心做圆形漂移，速度较快，可以往其左前方回避。



狩猎要点

白兔兽经常会发起突进，不仅跑到玩家的视野外，而且还很难反击，使得狩猎难度提升不少，不过在其猫下身子准备使用突进时，可使用音爆弹将其炸成硬直，但发怒后无效。和其保持近距离可减少它使用突进的频率，接下来只要对应好几个近身攻击就能找到攻击的机会。

大雪主白兔兽

（大雪主ウルクスス）

弱点部位：头	弱点属性：火	可破坏部位：头

主要招式

交叉爪击： 和原种一样的招式，攻击范围更大。

回身爪击： 和原种一样的招式，攻击范围更大。

后坐： 和原种一样的招式，攻击范围更大。

突进： 和原种一样的招式，攻击范围更大。

滚雪球： 很原种一样的招式，不过雪球变得极大，攻击范围也更大。

扔雪球：先把雪球举过头，再从上往下扔向猎人。

冰块投掷： 和原种一样的招式，但扔出的冰块比原种更多，最多左右交互连续投掷 4 次。

跳跃压杀： 和原种一样的招式，攻击范围更大，并且期间会掀起雪尘，碰到会陷入雪人和冰属性异常状态。

9 字漂移： 原种圆形漂移的强化版，一般会移动到猎人的背后，要及时调整好视角应对接下来的招式，还有漂移过程中会掀起雪尘，碰到会陷入雪人和冰属性异常状态。

狩猎要点

除了体型变大和速度加快外，大雪主白兔兽还有一个明显的变化就是带雪人状态的招式也有所增多，特别是跳跃压杀和 9 字漂移中会掀起雪尘，雪尘虽然伤害很低，但碰到就会陷入雪人和冰属性异常状态，所以没有相应技能防范的话最好带上消散剂。大雪主白兔兽的弱点和可破坏部位都在头部，近战武器可用空战风格或借助乘骑攻击来打。另外音爆弹对其也依然有效，除了突进攻击时的准备阶段使用外，还有在它使用扔雪球这招的举起雪球动作中扔引爆弹也可将其炸出硬直，而且硬直时间很长，一定不要放过这个机会，而怒了后虽然音爆弹无效，但举雪球过程中输出达一定伤害让其失衡的话也有同样效果。




水兽

（ロアルド ロス）

弱点部位：头、颈部海绵、尾	弱点属性：火	可破坏部位：头、颈部海绵、尾

主要招式

爪击： 分为左右两种，不过判定都很小，看到它起手时使用回避就能躲过。

转圈撕咬： 反时针 180 度转圈撕咬，除了撕咬外结束时的甩尾也有攻击判定，断尾后甩尾的范围会变小。

水弹： 分为单发和三向两种，水弹带有水属性异常状态，会使耐力回复速度变慢，需用ウチケシの实才能消除，疲劳时不足时使用这招会失败，是攻击的好时机。

下压： 直立再用身体下压的招式，判定主要身体前方的一块区域，注意下压的同时还会溅起冲击波，中了冲击波一样会陷入水属性异常状态。

侧撞： 水兽威胁最大的一招，先用侧面朝向猎人，再发动迅速的撞击，距离太近时很容易被打中。

侧滚： 身体往两侧翻滚的招式，具体方向根据猎人所站的位置而定，最好往它身后回避。

突进水弹： 边突进边吐水弹，期间还会突然转变方向，通常状态时转变一次，发怒时则增加到两次。这招基本属于我们打不到它、它也打不到我们的招式，是吃药和磨刀的好时机。

狩猎要点

水兽招式多针对正面，所以保持在其后脚附近会比较安全，平时攻击瞄准尾巴和后脚打，等其转身时攻击海绵。可破坏部位包括了头、海绵以及尾巴，海绵和尾巴比较好办，相对难破的头建议用空战风格乘骑成功让其倒地后再破。

怪物猎人×




镰蟹

（ショウグンギザミ）

弱点部位：头	弱点属性：雷	可破坏部位：双爪、背壳

主要招式

侧抓： 对自身左侧或右侧的目标挥舞爪子。威力一般，不会打断刚体。

回旋抓： 双爪放平后原地旋转一圈，爪子带攻击判定，伤害较大。

扑杀： 先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害极大。

钻地突击： 钻入地下后在地底对目标进行数次突击，最多反复4次后在原地钻出。

挺进： 快速移动后，双爪高举后笔直向前走。身体正面有攻击判定，伤害较高。

体液喷射： 背壳是铠龙头骨时才会使用，爬到天花板后以画圆的轨迹对正下方射出水柱，被打中后陷入水属性异常状态。

狩猎要点

镰蟹的移动时快时慢，走位非常飘逸。愤怒时口中冒白泡，双爪张开，使得攻击范围变得更大。

镰蟹的招式虽少，但招招都是大杀器，而且爪系攻击都带有裂伤判定，虽然本作的裂伤异常状态改为积蓄触发，但镰蟹在愤怒后的移动、攻击速度都大幅上升，一旦不小心还是会很容易陷入裂伤状态。战斗时尽量不要站在其前方，其后斜方是相对安全的位置，推荐用武士道风格或空战风格作战，回避方向的选择相对会多些，而且镰蟹只有爪子比较硬，空战风格能够放心地从空中发动攻击。鉴于镰蟹的速度，最好不要用攻击速度过慢的武器来挑战，否则很容易发生刀举过头但目标早已绕到自己背后的情况，当然也可以用异常状态或陷阱辅助狩猎。

镰蟹在洞窟内能爬到天花板上，但只会垂直落地，不站在其阴影下即可。它的背壳共有三种，破坏后会立即换区换壳，最多2次。其中铠龙头壳状态下，在天花板上能使用体液喷射，要注意。




鬼蛙

（テツカブラ）

弱点部位：头、尾（膨胀时）	弱点属性：水、雷	可破坏部位：前颚（2段）、后脚、背

主要招式

爪击： 针对前方目标的爪击，判定很小，而且无法打断刚体。

突进： 身体后缩后快速朝前方直线突进，突进速度很快，看到后缩时就要准备回避会防御。

挖掘： 用下颚铲地挖出岩石，挖掘过程中带有蹭伤判定。

咬碎岩石： 把挖起来的岩石咬碎，岩石周围的攻击判定很大，尽量不要站在其头部周围。

跳跃压杀： 跳起压向身体下方的目标，看它跳起后要马上远离其影子下方的区域。

扔岩石： 铲起岩石向远处目标扔去，横向移动回避。

侧压： 主要针对侧面目标的招式，准备动作是抬起半边身子，从身子下方到整个侧面都有判定，在它侧面攻击时不要贪刀。

粘液： 抛物线体液攻击，会根据目标调整距离，攻击力不高，不过中了后猎人的耐力槽会被清空，导致没耐力回避接下来的攻击。

狩猎要点

鬼蛙的特点是会利用岩石攻击猎物，岩石的用法有三种，第一种是铲起来咬在嘴里，此时攻击其头部有可能会因打在石头上被弹刀，然后被接下来的攻击打到，不过此时攻击其他部分让其失衡的话会出现掉落物；第二种是铲起来设置在场地上，主要用来阻挡玩家视野，让人看不到它接下来出的哪招；第三种是咬碎嘴里的岩石，攻击力和范围都不小，需要远离其头部来躲。鬼蛙平时的弱点在头部，不过在其咬着岩石的时候尾巴会发胀，此时攻击这里能造成可观的伤害，近身武器推荐在其后脚附近攻击，将脚部打出硬直后可让其倒地，然后再上前追击，不过在侧面时要注意侧压这招，看到它抬起半边身子就要往其尾部的方向回避，以免被侧压打到。



岩穿鬼蛙

（岩穿テツカブラ）

弱点部位：头、尾（膨胀时）	弱点属性：水、雷	可破坏部位：前颚（2段）、后脚、背

主要招式

挖掘：和鬼蛙一样的招式，铲起的岩石更大。

突进：和鬼蛙一样的招式，不过有时会顺带铲起岩石。

咬碎岩石：和鬼蛙一样的招式，但眩晕值很高，一般中了后会立即眩晕。

跳跃压杀：和鬼蛙一样的招式，落点周围带地震效果。

蓄力跳跃压杀：岩穿鬼蛙的必杀技，原地蓄力后高高跳起砸向目标，可趁其蓄力时攻击，不过之后要赶紧准备回避。

扔岩石：和鬼蛙一样的招式，攻击范围更大。

侧压：和鬼蛙一样的的招式，攻击范围更大。

粘液：和鬼蛙一样的的招式。

狩猎要点

岩穿鬼蛙强化了岩石系的招式，不仅岩石更大，这类攻击的频率也很频繁。面对咬着岩石的岩穿鬼蛙不要正面和它硬碰硬，因为咬碎岩石增加了眩晕值，被打晕的话很容易被后续的招式打中导致猫车，尽量绕到它侧面或背面再发起进攻，打出失衡让它的岩石碎掉，顺便还可以趁它没重整态势时蹭几刀。这里推荐有瞬间回避的武士道风格，因为岩穿鬼蛙的攻击多为单发，比较容易躲，接着再借助瞬间回避后的小跑调整站位，攻击它的弱点或可破坏的部分。





毒怪鸟

（ゲリョス）

弱点部位：头（打击、弹）、颈（切断）、尾（切断、弹）	弱点属性：火	可破坏部位：头

主要招式

啄击：类似大怪鸟的连续啄击，被这招打中的话身上的物品会被偷走。

闪光攻击：用头部的冠状器官发出闪光使周围的目标眩晕，准备动作是连续敲击头部，可以防御或远离来躲，不能防御的武器来不及远离的话可以飞扑。

吐毒：抛物线的毒液攻击，往其身下回避后可反击。

突进：针对远距离的突进，突进中还会往两边吐毒，因此最好保持足够的安全距离，否则就算躲了突进，还是很有可能会被毒液击中。

甩尾：和大怪鸟一样的逆时针甩尾。

摆尾：冲到目标身后进行摆尾，攻击距离很长，需远离回避。

装死：毒怪鸟的招牌招式，体力不多时它会倒地装死，然后突然醒来发起攻击，这招攻击力非常高，在它装死时最好不要接近。

来回突进：发怒后的专用招式，会整个区域到处乱跑，攻击的持续时间很长，这时还是收起武器专心回避吧。

狩猎要点

毒怪鸟有着喷毒、放闪光和偷东西的特点。毒攻击可以使用解毒药来应对，还可带上能吹解毒笛的随从猫。闪光对近身使用武器的猎人有不小的威胁，特别是不能防御的武器要小心这招，最好尽快破坏毒怪鸟的头部，这样它使用这招时就发不出闪光，反而还成了我们攻击的机会。偷东西特性只有在啄击攻击时才有，而且就算防御了东西还会被偷走，偷的物品会以空きビン、闪光玉、光虫等发光的物品优先，所以可以带上一些便宜的空きビン来防止其他道具被偷。装死也是毒怪鸟的攻击中非常有特色的一招，装死的时候可以在它身上剥取素材，一般一次就要收手，贪心挖第二次就很可能被它的起身攻击打到。最后还要注意麻痹陷阱对毒怪鸟是无效的，要捕获的话得使用落穴。



盾蟹

（ダイミョウザザミ）

弱点部位：头、脚	弱点属性：雷	可破坏部位：双爪、背壳（2 段）

主要招式

侧掳： 侧身举起一边蟹爪向目标移动，目标进入攻击范围后会把蟹爪挥向目标，威力小，不会打断刚体。

前推： 用双爪向前方推，伤害一般，不会打断刚体。

扑杀： 先张开双爪一段时间，再向前方扑去，伤害较大。

后撞： 双爪高高举起，同时背壳上的头骨下巴会晃动，然后会笔直地向正后方撞去。

跳空压杀： 先缩起脚然后高高跳起，然后再原地落下，下压时会产生风压。

喷水： 先把双爪交叉，然后再张开双爪同时向正前方喷出水柱，被命中后会进入水属性异常状态，双爪张开时也有攻击判定，不过伤害很低，不会打断刚体。

移动式喷水： 愤怒后才会使用的招式，动作几乎和喷水一样，只不过双爪张开后是高举的状态，喷出水后横向移动一段距离。喷水完毕后会在原地发呆一阵子。

钻地突击： 钻入地下后在地底对目标进行数次突击，最多反复 4 次后在原地钻出。

拘束攻击： 钻入地面后，从地底爬上来扑向前方，前扑时会自动修正前扑的方向。

绝对防御： 全身蜷缩起来一段时间，此状态下无论什么样的攻击都会弹刀，可使用音爆弹让其陷入大硬直，另外此状态下给予足够的伤害也会造成小段时间的硬直。



狩猎要点

盾蟹愤怒时口中会冒白泡，攻击、移动速度稍微有提升。

盾蟹的移动方式比较独特，可以直接进行前后左右的移动，而且侧移还可以改变方向，在这样的移动基础上加上可以涉及周围的侧掳、前推、后撞等招式似乎会让人很头疼，但在实际的狩猎中，盾蟹的攻击范围基本不会涉及到其斜后方的位置，所以其攻击可以轻松地回避掉。攻击盾蟹的脚容易让其产生大硬直，所以可以先针对脚部攻击，待其倒地后再攻击头部。

推荐近战类猎人在其脚下攻击，用贴身围绕的方式和盾蟹周旋，这样可以无视掉喷水这种远距离攻击，如果盾蟹使出侧掳，从其脚下往背后翻滚即可逃离侧掳的攻击范围，由于侧掳伤害小而且不会打断刚体，拥有刚体攻击的武器可以为了输出而无视这招；后撞的准备动作时间很长而且很明显，玩家完全有足够的时间收刀回避。跳空压杀可以说是对贪刀猎人的杀手锏，哪怕是贪了一刀都有可能受到极大的伤害。而使用远程攻击的猎人则可以直接围着盾蟹打游击。

盾蟹最比较有威胁的是钻地突击，但只要玩家持续移动基本就不会中招，多人游玩的时候切记要分散跑开，以免误伤无辜的队友，另外，这招在使用中只会对一个目标使用，发现盾蟹的目标不是自己后可以立即进行吃药磨刀等动作。

盾蟹的背壳可以破坏 2 次，破坏第一次后会看到头骨上有所残缺，第二次则是破坏头骨上的角。



矛碎盾蟹

（矛碎ダイミョウザザミ）

弱点部位：头	弱点属性：雷	可破坏部位：双爪、脚、背壳（2段）

主要招式

侧捞：与原种一样的招式，但会扬起有攻击判定的沙尘，还带击飞效果。

前推：与原种一样的招式，但会扬起有攻击判定的沙尘，还带击飞效果。

扑杀：与原种一样的招式，伤害较大。

后撞：与原种一样的招式。

跳空压杀：与原种一样的招式，上位后会瞄准目标位置落地。

回转捞击：在原地用爪子进行180度的回转捞击。

喷水：与原种一样的招式，被命中后会进入水属性异常状态。

移动式喷水：与原种一样的招式，不过喷出水后会以水柱的末端为中心做四分之一的圆周运动。下位在这招后会原地发呆，上位发呆的几率降低。

钻地突击：与原种一样的招式，最多反复4次。使用过程中有可能切换目标。

绝对防御：与原种一样的招式。

防御转身：摆出绝对防御的动作，但同时会对目标转身，然后会突然使用喷水或前推。

升天角：对背后的目标发动的招式，背壳的角发出红色的光芒，然后以回旋的动作升空后瞄准目标的所在位置进行压杀。回旋动作中背壳上的角会有180度较大范围的横扫判定，被击中后有大几率眩晕，即使没有被眩晕也要立即翻滚躲开压杀。它用完这招后必定原地发呆。



狩猎要点

矛碎盾蟹的体型比原种大，弱点部位和属性一致，不过脚部肉质较硬，武器绿斩就会弹刀，破坏后才会变软。两爪在常态下即使是白斩砍上去也会弹刀，只有在硬直倒地后两爪喷白烟时肉质才会变软，因此单人讨伐不太建议用空战风格，因为这样非常容易打中它坚硬的背壳和爪子。回转捞击让近战猎人对其招式的预判和回避有更高的要求，近战猎人用武士道风格会显得相对轻松。

矛碎盾蟹的行动方式和原种没有太大差别，注意钻地突击、前推、侧捞这几个有变化的招式后，运用类似的对策即可，但升天角的发动速度快，而且威胁也大，建议游走时不要走到其正后方。矛碎盾蟹更加喜欢用绝对防御，带上音爆弹来狩猎能大幅提高效率。它的前推和侧捞均有击飞效果，即使有刚体也没法硬扛，近战要注意回避，而射手则要小心这两种攻击扬起来的沙子。愤怒后音爆弹无效，但会中落穴陷阱，但出陷阱的动作为钻地突击，使用落穴时要注意这个特点，切勿贪刀。







（ケチャワチャ）

弱点部位：头、尾（切断、弹）	弱点属性：火、雷	可破坏部位：头、爪、尾

主要招式

挠击：用爪子对前方近距离的挠击，判定小、伤害低。

转身爪击：主要针对背面的目标，转身前有一个回头动作，看到后不要近身就不会被打中。

飞身爪击：浮空后翻个筋斗，用双爪进行强力的攻击，伤害较高，看到它浮空后要格外小心。

连续爪击：先左右爪分别爪击，最后双爪一起爪击，最后一下带有方向修正，要保持移动来躲。

滑空爪击：先后跳拉开距离然后对目标滑翔并爪击，攻击力很高，看到后跳动作时就得准备防御或回避。

连续拍击：边拍击边顺时针转动身子，判定主要在身子的一侧，可反时针移动到另一侧进行攻击。

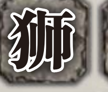
粘液：奇猿狐的粘液带水属性异常状态。粘液会根据目标的所在位置调整距离，可绕到它侧面回避并攻击。疲劳状态时它使用这招会失败，可趁机攻击。

后跳粘液：略微向后浮空后，朝着正前方吐出粘液并后跳，在其正面时要小心这招。

狩猎要点

奇猿狐在有藤蔓的双层区域时会像猴子一样上蹿下跳，难以捕捉，平时建议在上层区域进行狩猎，这样将它打出硬直时它会卡在藤蔓里，接着掉到下层，落到平地后的奇猿狐威胁要小不少，可逆时针立回，瞧准它出招后的空隙攻击。在下层狩猎时最好借助空战风格的跳跃攻击来输出，打出失衡或乘骑后都可让它从藤蔓上掉下来，其他风格可在它悬挂藤蔓上时扔音爆弹或闪光玉，这样它也会掉下地，但要注意发怒时无效。





子

（ドドブランゴ）

弱点部位：头、尾（切断）	弱点属性：火	可破坏部位：头、尾

主要招式

吐息：对前方的短距离吐息，躲过后即可反击，中了的话会陷入雪人状态。

雪块攻击：从地上挖起雪块抛物线砸向目标，雪块落地后散落为小块也有攻击判定，中了会变为雪人状态。

潜行攻击：钻入地里潜行到目标下方钻出攻击目标，可通过地上的烟尘判断钻出的位置，上位雪狮子在钻出后会接突进。

飞扑勾拳：针对远距离目标的招式，飞扑的同时用右勾拳攻击目标，发动前有举起右臂的动作，看到后要准备回避或防御。上位时可能连续使用。

转身勾拳：针对后方目标的勾拳，追击时要注意。

压杀：直立身子压向身前的目标，落地时周围有震动效果。

突进：没什么先兆的直线突进，速度非常快，一般只在离目标较远时才会使用。

后跳：经常会和突进交互使用，后脚附近有攻击判定。

咆哮：举起双臂的咆哮，发怒时的咆哮会召唤出小雪狮子，达成了头部的部位破坏后召唤效果消失。

整理毛发：没有攻击性能的招式，主要作用是把身上的染色效果消除。

狩猎要点

雪狮子的动作很灵活，并且喜欢满场子乱窜，攻击机会是在躲过了它的吐息、雪块、压杀等招式后，而整理毛发则是大好的攻击机会，不过比较少出。雪狮子的弱点虽然在头部，不过它正面的攻击很凌厉，一般都是先打后脚，等打倒地后再打头，顺便进行部位破坏，当然借助乘骑攻击也是不错的方法。推荐优先破头，这样它咆哮时就无法召唤出小雪狮子，干扰会减少不少。还有狩猎雪狮子时要准备好消散剂，否则变成雪人状态是很难躲过其接下来的攻击的。



（アルセルタス）

弱点部位：腹、头	弱点属性：雷、火	可破坏部位：角

主要招式

体液：尾部连续发射体液，会造成降防效果。

角顶：移动类招式，有蹭伤判定，有刚体的武器可以无视蹭伤硬直继续攻击。

空中突进：长距离直线突进，突进前有一个很明显的后空翻动作，发怒后突进的速度会增加。可以引诱它朝着有墙壁的方向突进，这样它会卡在墙壁中一段时间，是攻击的好机会，但要注意破角后这个方法无效。

爪击：分为针对正面的双爪爪击和针对侧、后面的转身爪击两种，攻击前都有举起爪子的动作。

地上突进：掉下地的御甲虫升空时必用的招式，看到它振动翅膀的话就得避免站在其正面。

狩猎要点

以前的作品中还会因为御甲虫总是在天上飞来飞去不下来而头痛，而本作新增的空战风格简直就是它的克星，任何武器使用跳跃攻击都能轻松地将其从空中打下来，落到地上后御甲虫威胁大幅减少，这时可多打打平时比较难打到角部，争取破角。






（フルフル）

弱点部位：颈、头	弱点属性：火	可破坏部位：头、身体

主要招式

压杀：从远处跳起压向猎人的抛物线招式，注意起跳时也有攻击判定，近身时要小心夫鲁夫鲁攻击远距离队友而被这招牵连。

噬咬：伸长脖子噬咬前方近距离的目标，另外还有一个中距离版本，距离和判定都有提升。

电球（地上）：向前方吐出三叉型电球，近距离时往夫鲁夫鲁的侧面移动即可反击，中了会被麻痹。

电球（天花板）：夫鲁夫鲁附在天花板上时吐出的单发型电球，电球的飞行轨迹为抛物线，近距离时往夫鲁夫鲁的方向靠近反而比较好躲。

放电：夫鲁夫鲁的招牌招式，原地全身放电，全身都有攻击判定。要注意夫鲁夫鲁有时在放电后会马上追加第二下，有一定的欺骗性。

甩尾：类似火龙的甩尾，只有尾部有攻击判定，不过由于夫鲁夫鲁身体较短，有时站在它脚底也会被打中，最好远离来回避。

撞击：朝目标慢慢行走，接近后冷不防地来一发撞击，看到它朝自己走来时要横向移动回避。

带电行走：动作有点像撞击，虽然没有了撞击，不过整个行走过程都有攻击判定，而且行走速度较快，近身时比较容易中招，来不及回避要及时防御。

酸液：夫鲁夫鲁最没威胁的攻击，在天花板上时爬到猎人的正上方向下吐酸液，只要不站在夫鲁夫鲁正下方就不会中招，另外夫鲁夫鲁使用这招时有一定几率出现掉落物。

拘束攻击：从天花板往下吐带电体液，和酸液类似只针对正下方目标的招式，不过范围稍大，而且无法防御，中了的话会被夫鲁夫鲁咬住，需要连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

因为本作加入了名副其实的电龙，所以旧的电龙从今以后音译为夫鲁夫鲁。夫鲁夫鲁擅长各种电气攻击，其中对近身武器威胁最大的就是放电，不过这招无论是一次放电还是带有欺骗性的二次放电，每次都只有一次攻击判定，所以用武士道风格挡了或躲了后即可反击。弩手则要提防地上的电球吐息，被麻痹的话很有可能被其后续攻击打中而导致猫车，要避免正对它，如果是武士道风格就借助这招来发动瞬间回避来增加输出吧。



（リオレイア）

弱点部位：头、腹部	弱点属性：龙、雷	可破坏部位：头、背、翼、尾







（リオレイア希少种）

弱点部位：头（破坏后）、背、翼、脚	弱点属性：雷、水	可破坏部位：头、背、翼、尾

主要招式

突进：直线型的突进，有时会急停转向2次，金火龙只转向1次，要确保其停下后再追击。疲劳时使用这招会摔倒，露出更长时间的硬直。

噬咬：从右往左的噬咬，雌火龙的判定很小，远离或往其右侧回避都可以。金火龙的噬咬带火焰效果，攻击力和判定都有所上升，不过依旧可以往其右侧回避。

火球：通常状态时火球有单发和三连发两种，无论哪种都是攻击的好机会。怒了后会追加第三种，使用这招时雌火龙会先向后退，并且火球落地后还会产生大爆炸，爆炸范围很广，比较难追击，最好专心回避。金火龙的火球性能得到了强化，追加了每发都是会爆炸的三连发版本，而且还会边喷火边后退，比较难追击。

倒挂：俯下身子后，向正前方垂直360度甩尾空翻，威力高，且带毒属性，有时马上会连续用两次。

斜挂：金火龙的专属招式。准备动作与倒挂类似，但翻空时身体倾斜，导致范围增加，依旧有毒属性。

拘束攻击：低空飞行时用后脚向猎人爪击，被击中需要连打按键挣脱，或用こやし玉立刻挣脱。

空中急袭：低空飞行时针对远距离目标的招式，先稍微提升高度然后直线俯冲过来，要横向移动回避。

甩尾：原地进行两次180度的甩尾攻击。

狩猎要点

狩猎雌火龙时保持在其右前方一两个身位是比较安全的，火球和噬咬基本可以无视，就算是出招速度快的甩尾也有充足的时间回避或防御。雌火龙最有威胁的攻击是倒挂，看到它压低身子后退要马上回避。低空飞行的倒挂由于没有准备动作所以比较难躲，而且会经常飞到猎人一侧用风压影响猎人后直接使出，最保险的方法就是看到其飞起来后立刻收刀与其周旋，等待它落地后再展开攻击。若不慎被这招的风压影响，要立即往正前方回避。雌火龙疲劳时会喷火球会失败，但此时头部依旧有攻击判定不可大意，金火龙的噬咬不再会带有火焰效果。

金火龙的主要变化是噬咬带火焰效果以及能使用斜挂，火球的性能也得到了加强，建议用武士道风格作战。金火龙的招式连携更多，突进后能接火球还有二连发火球接倒挂或斜挂，追击的时候需要谨慎。不过连携倒挂或斜挂后必定会落地，可以利用这个特点追击。

肉质方面，金火龙相比雌火龙有所不同，头部变得非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，最好打不弹刀的腿部和翅膀。建议用弓箭破坏金火龙的头部，或者用陷阱和乘骑将其固定后立即放大タル爆弹G破坏。将金火龙的头部破坏后，头部的肉质就会变软，但由于颈部位依然会弹刀，为了以防万一依旧不建议攻击头部。

雌火龙发怒吼叫后必定会后跳飞到空中，可以使用闪光玉辅助狩猎。



紫毒姬雌火龙

（紫毒姬リオレイア）

弱点部位：颈、背（破坏后）、翼、尾	弱点属性：雷、龙	可破坏部位：头、背、翼、尾（2段）

主要招式

突进：和原种一样的招式，有可能接一次甩尾和斜挂。

甩尾：原地进行180度的甩尾攻击，但附带毒属性。

扫尾：用尾巴依次往后方右、左侧各横扫一次，最后在自身前方放置毒液。往左的扫尾会波及自身前方，所以站在其右侧为妙。

噬咬：和金火龙一样的带火焰的噬咬。

甩尾噬咬：在噬咬攻击的同时转身使出甩尾动作，噬咬带火焰效果，甩尾带有毒液，此时胯下是安全区域，动作的最后会在尾巴的位置设置毒液。

火球：和金火龙一样的招式，愤怒时二连发火球后有可能接斜挂。

倒挂：和原种一样的招式，但只会在空中使用，还会在自身前方残留毒液。

斜挂：和金火龙一样的招式。

拘束攻击：低空飞行时用后脚向猎人爪击，被击中需要连打按键挣脱，或用こやし玉立刻挣脱。

空中急袭：低空飞行时针对远距离目标的招式，先稍微提升高度然后直线俯冲过来，要横向移动回避。

猛毒空袭：低空飞行时的招式，尾巴翘起后对着目标空袭，落地的瞬间向前进行180度范围的扫尾，需要横向回避，之后必定会做威吓的动作。



狩猎要点

紫毒姬的尾巴总是有毒液渗出，而且它也喜欢用与尾巴相关的招式攻击，但比起原种和稀少种喜欢用突进和火球的习惯，紫毒姬对玩家算是温柔得多。不过要注意，紫毒姬尾巴所甩出来的毒都是猛毒（状态图标为三个毒泡泡），中毒后的伤害要比普通的高出不少，上位紫毒姬（狩猎任务5-10）的毒升级为红色的剧毒（毒泡泡中有红色的泡泡），一旦陷入状态要尽快服用解毒药，低血量时中了这种状态就已经宣布要猫车了，所以与其战斗时要尽量保持血量充足，当然配出毒无效技能的话，紫毒姬对玩家基本就没有威胁了。

设置型毒液类似霞龙的毒雾，紫毒姬的尾巴被砍断后，所有招式不再产生设置型毒液，上位紫毒姬的尾巴在破坏后，释放出的毒液全都变回紫色（猛毒）。由于紫毒姬的体型比原种大，近战武器都比较难砍到尾巴，建议用乘骑或一直攻击它的脚，打出倒地硬直后再趁机打尾。




怪鲛

（ザボアザギル）

弱点部位：背鳍、尾、头（打击、弹）、腹（膨胀后）	弱点属性：火、雷	可破坏部位：头、背鳍、前爪、尾

主要招式

爪击：对前方的目标的挠击，攻击判定很小，无法打断刚体。

体液：向前方不远距离吐出体液，中了的话会变为雪人状态。

蓄力：朝猎人的方向摆出一个蓄力的动作，接下来一般会有吐息、突进或回转攻击三种选择。其中吐息为扫射，中了会陷入冰属性异常状态；突进和回转攻击都是直线移动类的招式，区别是突进移动距离较长，但对突进线路两侧的判定较小，而回转攻击则相反，对两侧的攻击判定较大，移动距离较短。

拘束攻击：先退后然后向目标飞扑过来，中了的话会被它吞进肚子里，需转动滑杆和连打按键挣脱，或直接使用こやし玉。

潜行攻击：潜入地中后移动到猎人的脚下进行垂直起上攻击，攻击前地面会震动，震动解除后马上往旁边翻滚即可躲开。

下压：膨胀后的专用招式，跳起向目标压过来，攻击判定非常大，而且落地还带有震动效果。

翻滚：膨胀后的专用招式，用巨大身体展开的翻滚攻击，速度虽慢，但同样判定很大。

体液乱喷：膨胀后的专用招式，以自己为中心，向四周喷洒体液，可以趁此时上前攻击。

狩猎要点

怪鲛拥有通常、冰铠和膨胀三种形态，通常形态的怪鲛攻击并不算犀利，保持在其身体下方和侧面能找到很多攻击的机会。怪鲛怒了后就会变为冰铠形态，此时其身体有冰的部分肉质会变硬，近身攻击会变得弹刀，要尽量选择腹部或后脚等没有冰的部分来打。当冰铠形态受到了一定的伤害后它还会变为膨胀形态，此时的怪鲛体型是原来的几倍，所以攻击的判定也比其他两个状态要大得多，不过行动缓慢，而且肉质很软，是输出的好机会。





爆锤龙

（ウラガンキン）

弱点部位：头（部位破坏后）、前脚	弱点属性：水	可破坏部位：头、尾巴（2段）

主要招式

下颚砸地：爆锤龙最常用的近身攻击，分轻攻击和重攻击两种，轻攻击一般为四连发。重攻击有一个后仰的准备动作，攻击力和范围都更高，而且带地震效果。

甩尾：虽然甩尾本身性能一般，不过麻烦在于甩尾的同时还会抛出几个火药岩，然后用下巴砸地将其引爆，没引爆的情况下经过一定时间或受到其他怪物招式的冲击也会爆炸。

侧撞：出招前会先退后两步，然后侧着身体向目标撞去，往头部方向回避比较不容易中招。

车轮攻击：将身体卷成一圈的车轮状的攻击，速度一般，分直线和转弯两种，前者与猎人距离较远时使用，后者在中近距离使用。直线的车轮攻击很容易回避，转弯的需要离开爆锤龙一段距离。当爆锤龙疲劳时使用这招会摔倒，这时是攻击的好机会。

喷气攻击：在身体周围放出气体，有眠气和焰气两种，中了眠气可用元気ドリンク解除，或是让同伴打自己一下。远程武器可趁其使用这招时输出，近身武器可打一头一尾气体覆盖不到的地方。

狩猎要点

爆锤龙的弱点有头部和腹部两处，腹部一般情况下比较难打到，要乘骑攻击成功或其疲劳时使用车轮攻击失败后才有较好的输出机会，另外值得一提的是在它倒地时可用铁镐在其背部采掘矿石。头部则需要先将其下巴打破后伤害吸收才高，不过它的下巴很硬，近身武器最好用不会弹刀的招式来破坏，如双刀的鬼人乱舞、剑斧的剑模式、铳枪的炮击和各种强力的狩技等，另外下巴的水属性伤害吸收很高，如果有能速射水冷弹的弩可快速破头。







宝缠爆锤龙

（宝缠ウラガンキン）

弱点部位：头（部位破坏后）、腹部	弱点属性：水	可破坏部位：头、尾巴（2段）

主要招式

下颚砸地： 和原种一样的招式，但要注意重攻击有所强化，震动的范围变大，并且砸下时头部附近还有冲击波，冲击波也有攻击判定。

甩尾： 和原种一样的招式，区别在于甩出的除了火药岩外，还有可用铁镐挖掘的紫色的宝岩。

侧撞： 和原种一样的招式。

扔石块： 新增的飞行道具攻击，横向移动回避。

车轮攻击： 和原种一样的招式，注意有时直线型结尾会带下颚砸地，判断方法是其滚动前头部有个明显的上扬动作。进入上位后翻滚过程中还会甩出火药岩和宝岩。

喷气攻击： 和原种一样的招式。

狩猎要点

宝缠爆锤龙虽然有一定的强化，不过招式的应对方法还是老样子，所以用对付原种的打法攻略即可。风格推荐使用可瞬间回避的武士道，躲过重砸地和喷气攻击等招式后是很好的反击机会。宝缠爆锤龙素材里的宝岩块是比较稀少的素材，除了用铁镐挖掘其倒地时的背部和宝岩有机会获得外，剥取破头后掉落的下巴也会机会挖到，但要注意宝岩会喷出睡眠气体。





潜口龙

（ハプルボッカ）

弱点部位：口内、腮、鼻子（发怒后）、腹部（被钓起来后）	弱点属性：冰	可破坏部位：嘴里的小舌头、腮、前爪

主要招式

噬咬： 攻击范围很大的噬咬，主要针对两侧目标，近距离时比较难躲。

沙吐息： 先露出头部吞食沙子，之后喷出沙子攻击目标，喷射期间可能还会根据目标的位置进行方向修正，可以绕到它侧面或背面躲避。疲劳时它出这招会失败。

喷沙： 用腮排出体内的沙子，身体两侧到后方都有攻击判定。

突进： 先潜行到远处，然后跃出沙子进行突进，一共会往返几次，每次都有很强的方向修正，接近目标后还会突然加速，最好用飞扑来躲。突进完毕后有一小段硬直时间，是攻击的好时机。

飞扑： 突然从沙中跃出攻击目标，然后再次消失在沙里，出招速度非常快，如果看到它在自己身边徘徊就要小心这招了。

垂直起上： 另一种从沙子里攻击目标的方法，比上一招伤害更大，攻击前地面会有烟尘喷出，可以以此判断出钻出的位置，接着就不要待在这个范围了。

狩猎要点

潜口龙平时会拟态成沙丘等猎物接近，战斗前需要先从混淆视线的沙丘中找到潜口龙的正体，有烟尘喷出那个就是。潜口龙普通状态时的弱点在腮和嘴巴里，后者可以交给远程武器，在它使用突进和沙吐息等需要张嘴的招式时都是不错的攻击机会，近身武器除了打腮外，等它发怒后还可以打追加的鼻子弱点。另外大爆弹对潜口龙有特效，让它把爆弹吃下去能把它炸成硬直，让它吃爆弹的方法有两种，一是它使用突进的时候，在突进的路线上放置大爆弹，这样它经过的时候就会吃下去，另一种需要借助音爆弹，音爆弹可以吸引潜行的潜口龙使用垂直起上，所以我们只要在它潜行时，先在地上放置爆弹，再对着爆弹的位置扔音爆弹，这样它使用垂直起上的时候就会把大爆弹给吞了。潜口龙被炸成硬直后还没结束，这时收刀接近它会出现钓鱼指令，接着连打○键能把它从沙子里钓出来，就可攻击到它腹部的弱点。不过要注意如果没来得及把它钓出来，等它从硬直恢复过来后就会立刻反击，还有就是爆弹战术每成功一次，后面就需要让它吞更多的爆弹才能起效。





绞蛇龙

（ガララアジャラ）

弱点部位：头、后脚	弱点属性：冰	可破坏部位：头、背、后脚、尾

主要招式

突进：稍微往后缩回身子，然后向前方高速突进，比较难躲，最好避免站在其正面。

噬咬：针对前方近距离目标的招式，有时咬完第一下后马上会接第二下，第二下后有较长的硬直时间，可趁这时反击。

撞击：针对远距离目标的招式，撞击前有一个较长的蓄力动作，看到后要准备回避。

甩尾：分为针对前方的和针对后方的两种，两种都能将目标吹飞，然后有可能接包围攻击。

抛鸣甲：绞蛇龙的招牌招式之一，将鸣甲甩出，飞行中的鸣甲带有音波效果，位于鸣甲附近的目标会被影响从而短时间不能行动。鸣甲落地后绞蛇龙一般会用共鸣或音波攻击来将其引爆，被鸣甲炸中的话必定陷入晕眩状态，其中共鸣本身没有攻击力，如果和爆炸范围离得较远可趁这时进行攻击，而音波攻击是从绞蛇龙口中吐出的直线飞行道具，最好往两侧移动来回避。

包围攻击：另一个招牌招式，先用细长的身体将目标围起来，然后慢慢收紧，最后给予强力的一击。从包围到攻击有一定的时间，可趁这时找到头尾之间的缺口脱出，来不及的话也可以在其使用最后一击的时候飞扑，但要注意包围期间绞蛇龙还可能用带有麻痹效果的噬咬，如果被咬中的话那就只能等着挨打了。

拘束攻击：准备动作后用尾巴使出大范围的横扫，被打中会被绞蛇龙紧紧缠住，需连打按键或使用こやし玉来挣脱。

潜行攻击：潜入地中对目标发动攻击，可通过地面泛起的烟尘判断绞蛇龙的位置，看到烟尘朝自己而来务必马上远离。

狩猎要点

绞蛇龙的弱点在头部，不过平时它的头部位置很高，非远程武器最好借助空战风格的跳跃攻击，其他风格的近身武器可集中攻击次级弱点的后脚，把后脚打出失衡能让绞蛇龙陷入倒地硬直，然后再打头。绞蛇龙的攻击里最具代表性的就是包围攻击，这招的攻击力非常高，而且不能防御。一般绞蛇龙用甩尾将目标吹飞或鸣甲爆炸将目标炸晕后多会接包围攻击，所以要尽量避免中这两招，而被围住了也不要慌，赶紧收起武器回避，当然如果用的是空战风格，使用踩踏跳跃即可轻松地脱出。




麒麟

（キリン）

弱点部位：头	弱点属性：火、水	可破坏部位：角

主要招式

突进：直线型的突进，发怒后突进路线上会追加落雷。

左右跳跃突进：一左一右交互向目标跳去，发怒后突进路线上会追加落雷。

落雷：分为单发追踪型、前方直线型、自身周围型和前方大范围型四种，根据地上的白光可判断攻击的位置。

后踢：针对后方目标的招式，攻击范围很小，不是极近距离基本很难打中。

狩猎要点

小体型的麒麟体不仅行动灵活，攻击频率也很高，动作非常难捕捉，只能在其攻击后的间隙里蹭一两刀，所以最好选择大剑或锤子这些单招攻击威力大的武器进行狩猎，配合空战风格的乘骑攻击效果更佳。攻击时要选择头部，因为这里不仅是弱点，也是其发怒后惟一不弹刀的地方。另外麒麟的体力不多，使用睡眠＋爆弹战术也是一个不错的方法。



迅龙

（ナルガクルガ）

弱点部位：头	弱点属性：火、雷	可破坏部位：头、刃翼、尾巴（2段）

主要招式

前咬：针对前方近距离的招式，比较少用，而且伤害也不算高。

甩尾：相比上一招，迅龙正对猎人时更多使用的还是这招，小跳后用它的尾巴向前方横扫，范围很广，需要往其攻击方向的另一侧回避，或是用回避动作的无敌时间直接躲掉（推荐武士道风格），这样能争取到更多的反击时间。

空翻砸尾：跳起后用尾巴砸向猎人，攻击力高，防御也会造成长时间硬直，发动前会有一个威吓动作，看到就要往左右回避了。砸尾后有不小的硬直时间，是攻击好时机。

刃翼扑杀：用刃翼对猎人进行扑杀攻击，蓄力动作后会进行连续扑杀，躲过后可追击。

尾棘投掷：将尾棘以扇形投掷，横向的攻击范围很广，不过飞行速度不算快，可看准尾棘的飞行方向来躲即可。

半回转攻击：类似甩尾的半圆型攻击，速度比扫尾更快，比较难躲，不过依然可以用回避动作的无敌时间直接躲掉。

狩猎要点

迅龙的招式多为单发，而且攻击判定都不长，建议使用武士道风格来狩猎，用瞬间动作挡了或回避了甩尾、空翻砸尾和半回转攻击等招式后都是很好的攻击机会。音爆弹对非怒时的迅龙有效，在其蓄力准备使用扑杀时使用能炸出硬直，不过当其恢复过来后就会马上发怒。而落穴只有在其发怒时才有效，所以可以和音爆弹连着用，可以加快不少狩猎效率。另外需要注意的是在可破坏部位里，尾巴是需要怒了或疲劳后才可以切断的。






白疾风迅龙

（白疾风ナルガクルガ）



弱点部位：头	弱点属性：雷	可破坏部位：头、刃翼、尾巴（2段）

主要招式

前咬：和迅龙一样的招式，同样很少用。

飞扑：用飞扑跳到目标的后方，根据落地时头部朝向不同接下来的攻击也不同，如果背对目标一般会接半回转攻击，如果是正对目标则有可能接砸尾。

甩尾：和迅龙一样的招式，不过会放出冲击波，被冲击波打到有可能会中裂伤状态。

空翻砸尾：和甩尾一样增加了冲击波，而且用完后有可能接半回转攻击，任务等级提升后还会连砸两次。

刃翼扑杀：和迅龙一样的招式，不过增加了攻击次数，而且之后有可能会接半回转攻击。

尾棘投掷：除了普通迅龙的扇形版外，白疾风还有往空中的抛射版，要看准尾棘在地上的阴影保持移动来躲。

半回转攻击：和迅龙一样的招式，同样白疾风版本追加了冲击波。

狩猎要点

白疾风迅龙最主要的变化就是用尾巴使出的招式附带冲击波，冲击波类似飞行道具，可攻击远处的目标，而且还带有裂伤效果，断尾后冲击波的性能会弱化，不仅范围变小，速度也会变慢。除此以外，白疾风迅龙招式的连携也有所增加，特别是砸尾和刃翼扑杀后会接半回转攻击，追击时要小心。其他方面就和原种差不多了，如音爆弹要非怒时用，怒了后才会中落穴。

轰龙

（ティガレックス）

弱点部位：头 | 弱点属性：雷 | 可破坏部位：头、前爪、尾

主要招式



突进： 对准目标直线型突进，横向移动即可躲开，有时会先后跳再使用。

连续突进： 突进的衍生招式。在突进中突然漂移改变方向，最多改变两次，使用后会在原地发呆。当轰龙的突进速度比平时慢的时候就很有可能出这招，要等轰龙彻底停下后再上前追击。轰龙疲劳时变换方向会摔倒，是攻击的好机会。

转身突进： 背后有目标时很有可能使出这招，出招前有一个明显的扭头动作，转身的向补正很强而且突进速度很快。在其转身时若在其身边，可以看准其腋下的空位钻过去。

噬咬： 针对前方近距离目标的噬咬攻击，使用前有短时间的准备动作，动作比较大时会咬两下，攻击判定也随之增加到两次。

回转攻击： 360度的回转攻击，身体周围都有判定，不过由于是向右转，左前爪前面的位置判定要小一些，站在这里会比较安全。

突进回转攻击： 前移一段距离使用回转攻击，突进的时候没攻击判定。

飞扑： 针对远距离目标的飞扑，有明显的后退动作，发怒后会连扑两下，之后必定会有威吓动作，可以趁此时上前攻击。

推石： 对远距离目标推出三块岩石，根据场地不同，推出的岩石会附带不同的异常状态效果。要注意推石的时候尾巴有威力很小的攻击判定。

转身推石： 和转身突进一样针对后方目标的招式，出招前有一个明显的扭头动作。

吼叫： 有两种，一种是趴在地上的普通吼叫，另一种是用前爪撑起上半身后的吼叫，后者在轰龙正面有小范围的攻击判定，伤害不低，近战时见其有撑起上半身的准备动作是要立即回避。

狩猎要点

轰龙愤怒时眼睛会显红色，同时身上会显出红色的条纹。轰龙还很喜欢吃肉，即使在和猎人战斗的时候也会毫不犹豫地去吃，可以使用陷阱肉辅助战斗。

轰龙最有威胁的就是各种突进攻击，狩猎时最好保持在近距离，以减小它使用突进的几率。另外在它使用突进的时候撞到特定的障碍物上时，牙齿会卡在障碍物里拔不出来，此时是进攻的好时机。

噬咬和原地回转攻击都有反击机会，近战还需注意吼叫，看到它撑起身子准备吼叫时务必远离头部。打击系武器还能削减耐力让轰龙尽快陷入疲劳状态，疲劳后的轰龙威胁度大幅下降，使用突进在变换方向时还会摔倒，有利于攻击头部，狩猎效率能得到不小的提升。由于轰龙的招式攻击间隙较长，熟悉其招式后用近战的武士道风格讨伐会比较轻松。

荒钩爪轰龙





（荒钩爪ティガレックス）

弱点部位：头、侧翼（怒后）	弱点属性：雷	可破坏部位：头、前爪、尾

主要招式

突进：与原种一样的招式，横向移动即可躲开，上位后有可能接荒·钩·爪。

连续突进：与原种一样的招式，有可能接飞扑或荒·钩·爪。

大突进：撑起上半身使用突进，突进的爬行动作最多5下，可能接推石或力拔山河。突进时爪子的落地点附近有地震效果，要注意。

转身突进：与原种一样的招式。在其转身时若在其身边，可以看准其腋下的空位钻过去。

噬咬：与原种一样的招式。

回转攻击：与原种一样的招式，左前爪前面依旧是安全位置。

突进回转攻击：与原种一样的招式，突进的时候没攻击判定。

飞扑：与原种一样的招式，之后必定会有威吓动作。

推石：与原种一样的招式，根据场地不同推出的岩石会附带不同的异常状态效果。

转身推石：和转身突进一样针对后方目标的招式，出招前有一个明显的扭头动作。

推巨石：动作和推石类似，但有很明显的蓄力动作。推出的石头异常巨大，落地后会裂成三块并溅射到附近。

吼叫：用前爪撑起上半身后的吼叫，在轰龙正面有小范围的攻击判定，伤害不低，近战时见其有撑起上半身的准备动作时要立即回避。

大吼叫：先后退深吸一口气，然后再向前方大声吼叫，使用完后有一个摇头动作。攻击判定比吼叫大很多，而且整个动作的位移也不小，在其正前方的话要尽量跑开。近战猎人可以从其腋下钻到其后脚处则不会被震开。要注意有时会连续使用两次。

力拔山河：最强的招式之一。收起上半身后抬起前爪蓄力，再一口气把爪子插入地面后迅速拔出，在自身前方圆形的黄色光芒范围内产生地裂效果，在大突进后使用还会做出威吓动作。在地裂附近还带有地震效果而且伤害极高，要注意。

荒·钩·爪：最强的招式之一，仅对背后的目标使用。先有个较长时间的回头动作，然后抬起爪子以全身的力气抓向目标，同时还会推出一块巨大的岩石，攻击距离约两个身位，只要在其背面都很难躲开，所以看到它使用突进时要谨慎追击。

狩猎要点

荒钩爪轰龙很容易发怒，怒后侧翼和头部的吸收变得更高，但爪子部分一直都很硬，攻击的时候要小心。与轰龙一样，荒钩爪也能用各种陷阱肉来对付。

荒钩爪很喜欢使用与爪子相关的招式，特别是推石这种对射手威胁较大的技能，建议用近战来对付它。大突进的动作比较有气势，没有打过往作黑轰龙和大轰龙的玩家在初次应对时可能会感到棘手，其实可以对准其腋下滚到背后来回避，但要注意爪子的地震判定。荒钩爪的两个最强招式对玩家的威胁都比较大，而且发动速度也比较快，很多时候即使反应过来也没有足够的时间收刀回避，这里建议用武士道风格来挑战。

黑狼鸟





（イャンガルルガ）

弱点部位：头、尾巴尖端（切断）	弱点属性：水、冰	可破坏部位：喙、耳（2段）、背、翼、尾

主要招式

突进：没有先兆的突进，一般在正对猎人时使用，突进后会摔倒在地，可进行追击。

啄击：和大怪鸟类似的连续啄击，攻击为多次判定，疲劳时黑狼鸟啄击的最后一下嘴会插入地下拔不出来，是攻击的好机会。

重啄击：一左一右直接插入地面的两下啄击，除了转身使用外，还会突然接近后使用，拉开距离回避后可反击。

倒挂：和雌火龙类似的倒挂，往两边回避后，在其落地时可以进行追击。

后跳：后跳的同时还带有吼叫，被吼住会陷入行动不能状态，并且有时后跳后会紧接空中倒挂，行动不能解除后要马上防御或翻滚回避。

甩尾：和大怪鸟一样的逆时针甩尾，不过带有毒属性。

火球：和雌火龙一样的火球喷射，分为单发和三连发两种，都是攻击的好机会。



狩猎要点

黑狼鸟没有准备动作的招式很多，先手攻击反而占不到便宜，等其使用火球、啄击和倒挂等有硬直的招式时再上前反击是比较安全的打法，或是借助乘骑、落穴和麻痹陷阱等来制造攻击机会，但要注意落穴发怒后无效。攻击时除了打头部和尾端的弱点外，如果有水属性值高的近战武器或弩手的水冷弹也可以打背部，这里的水耐性非常低，特别是空战风格的水属性武器还可借助跳跃攻击瞄准背部来打。



（只眼イヤンガルルガ）

弱点部位：头、尾巴尖端（切断）	弱点属性：水	可破坏部位：喙、耳、背、翼、尾（2段）

主要招式

突进：和原种一样的招式。

蓄力突进：原地蓄力后朝目标的招式，蓄力时会根据目标的位置修正方向，突进速度比一般的要快，并且突进时两侧会产生风压效果，招式完结后必定会有威吓动作，是攻击的好机会。

脚爪攻击：压低身子后突然接近目标使用2连的脚爪攻击，和突进一样为直线攻击，不过方向修正较大，近距离时比较难躲。

啄击：和原种一样的招式。

重啄击：和原种一样的招式。

跳跃重啄击：直接跳向目标使出重啄击，发怒时会连续使用，并且上位时最后一下会有掀起地面的动作，攻击范围有所增大。

倒挂：和原种一样的招式，不过毒属性变为了剧毒。

后跳：和原种一样的招式，不过后续的空中倒挂攻击变成了2次。

甩尾：和原种一样的招式，不过毒属性变为了猛毒。

火球：和原种一样的招式，注意发怒时单发火球后有可能立马接近接倒挂。

狩猎要点

只眼黑狼鸟的毒属性攻击也非常频繁，而且还有带剧毒的攻击，这种毒扣血非常快，狩猎时最好时刻把解毒药调到马上就能使用位置，否则中了猛毒后有可能来不及解毒就被毒死，断尾后毒的等级会下降，所以建议有输出机会时先断尾。打法方面和黑狼鸟差别不大，由于攻击机会很少，最好多借助乘骑攻击或陷阱。



（ドボルベルク）

弱点部位：驼峰	弱点属性：火	可破坏部位：角、背部、尾巴（2段）

主要招式

突进：直线型突进，除了突进时的攻击判定外，收尾时的尾部动作也会造成伤害。

甩尾：和爆锤龙的扫尾一样，并且体型更大的尾槌龙用起这招来范围也更大。

侧撞：和爆锤龙一样的侧撞，攻击范围比爆锤龙更大。

尾槌砸地：用这招前尾槌龙会先转过身，然后将尾锤砸向目标，只有尾锤的部分有攻击判定，但周围附带震动效果。

旋转攻击：类似锤子的旋转攻击，之后有抛链球、滑行横扫和升空压杀三种派生。只有外围有攻击判定，可钻到它身体下方攻击脚部，打出失衡可让其倒地一段时间，疲劳时尾槌龙用这招也会自己摔倒。

抛链球：从旋转攻击派生，利用惯性把自己像抛链球一样把自己抛出攻击远处的目标。另外也有单独使出的版本。

滑行横扫：旋转攻击的派生，利用惯性往目标滑行并使用尾部横扫。

升空压杀：一般由旋转攻击派生，利用惯性升空后砸向目标，攻击力非常大，落地周围带震动效果，可根据影子判断落点来躲。另外也有尾槌砸地→突进→升空压杀的出法。

狩猎要点

尾槌龙的弱点位于背部的驼峰，不过这里很高，一般要借助落穴才能打到，还有趁其倒地时攻击，不过尾槌龙下盘非常稳，一般状态下攻击哪都是打不出倒地硬直的，比较好的方法是用打击武器打晕或乘骑攻击，还有一种方法是当它使用旋转攻击中集中攻击脚部打出失衡，而疲劳时它使用回转攻击还会自己摔倒。角和尾巴可以在它使用升空压杀后的硬直时间里来破，值得注意的是当尾槌龙的尾巴破了一次后，可以在其升空压杀后尾巴还未从地上拔出的时候用铁镐挖素材。







（リオレウス）

弱点部位：头	弱点属性：龙	可破坏部位：头、背、翼、尾







（リオレウス希少种）

弱点部位：头（破坏后）、背、翼、脚	弱点属性：雷、水	可破坏部位：头、背、翼、尾

主要招式

突进：和雌火龙一样的突进，可能接后跳火球。

噬咬：和雌火龙一样的招式，银火龙的噬咬带有火焰效果。

火球：和雌火龙的不同，只有一发的直线型，不过有空中的版本，侧面接近后可反击。

后跳火球：后跳腾空同时吐出火球，起跳的时候会对目标做出方向修正，站在其脚下的时候有很大几率中招。发怒的吼叫后必定接这招，不过没方向修正。

空中噬咬：滞空时才会使用的招式，带有火属性，一般针对前方近距离的猎人。

滑翔：相当于空中突进，方向修正较小，横向回避就能躲开，但要注意滑翔路线两边有风压效果。

拘束攻击：和雌火龙一样的拘束攻击，需连打按键挣脱，或使用こやし玉。银火龙增加了连续使用两次的版本。

甩尾：和雌火龙一样的二段甩尾，只有尾巴有攻击判定，所以来不及远离时可以钻到它身体下方，断尾后攻击范围会变小。

空中急袭：使用前双脚会有很明显的摆动，被命中后会中毒，由于招式判定很大，而且攻击时还带方向修正，最好用飞扑来回避。

狩猎要点

雄火龙和雌火龙在招式上有一定相似之处，不过雄火龙棘手的地方在于它很喜欢在空中行动，低空时它会做出各种盘旋动作，然后用火球、空中急袭和滑翔发起进攻，很难进行追击。

银火龙的肉质发生了变化，头部的肉质变硬，弱点变成了平时比较容易攻击到的脚部和翼。除此之外追加了很多空中盘旋的动作，并且空中招式连携也不少，一旦升空就很少落地，比通常种更难对付。另外银火龙的吼叫变成了龙吼【小】，即使玩家被它发怒的吼叫震住，也有绝对足够的时间丢出闪光玉，让它在后跳火球后立马被闪下地面。

黑炎王雄火龙

（黑炎王リオレウス）

弱点部位：头、颈、尾	弱点属性：龙、雷	可破坏部位：头、背、翼、尾

主要招式

突进：和原种一样的招式，可能接后跳火球。

甩尾：和原种一样的招式。

噬咬：和银火龙类似的带火焰效果的噬咬，不过会连续咬两次，愤怒时候三次。每次咬的时候都会往前移动一小段距离，往其身后回避为妙。

火球：和原种一样的招式，不过火球碰到地面后会产生三次爆炸。

后跳火球：和原种一样的招式。

滑翔：和原种一样的招式。

拘束攻击：和原种一样的招式。

空中急袭：和原种一样的招式，但原本的毒改为猛毒。

超新星：动作和火球类似，但相对较慢，而且能从口中看到绚丽的火焰作为区分，也有后跳和在空中使用的版本。从口中吐出一块起爆岩，在地上停留一段时间后，产生以起爆岩为中心的大规模爆炸，上位时爆炸的范围更加广泛。站在起爆岩附近体力会徐徐减少。

狩猎要点

黑炎王的全部位伤害吸收都很低，虽然头、颈、尾的肉质比其他部位稍软些，但其实差别不大，所以可随意进攻。攻击模式和原种几乎一样，除了没有空中噬咬，增加了超新星这一招外，就只有火球能三连爆的特征了。不过它和银火龙一样，特别喜欢飞到空中，相信有不少玩家的第一反应就是用闪光玉伺候，只可惜并没有这么简单。黑炎王只有破翼后，在空中中闪光才会产生硬直摔到地上，所以战斗时最好优先破翼。但由于黑炎王的伤害吸收低，建议开场后立马用陷阱将其固定并集中火力破翼，之后就可以用系列著名的“夺命 15 闪”战术了。



水龙

（ガノトトス）

弱点部位：头、腹部	弱点属性：雷、火	可破坏部位：头、翼、背鳍、尾

主要招式

噬咬： 往左前方噬咬，带睡眠异常状态。
甩尾： 进行 180 度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其腹部下方不会受到攻击。
铁山靠： 侧过身体，用身体右侧往前方撞击。
喷水： 往前方射出细长的水柱。
站立式喷水： 直起上半身后往前方喷出水柱并从右往左扫射，站在其附近就不会被打到。
突进： 先后退一个身位的距离，再趴在地上做游动的动作并向前突进。

狩猎要点

水龙的体型非常巨大，招式的判定也不小，怒后的甩尾和铁山靠的伤害非常高，在以往作品中是个非常难缠的怪物。愤怒时鼻子会喷白气，濒死时背上的鳍会下垂。在未被水龙发现的情况下用青蛙鱼饵（钓りカエル）可以把它钓上岸，能造成长时间硬直并出现掉落物。如果战斗中水龙一直在水里不出来，也可以用音爆弹把它从水里轰出来。

水龙的招式简单粗暴，因为体型巨大的优势，让人比较难逃出其攻击范围，反而冲进招式的死角回避变成了攻略要点。远程猎人也要把握好适当的距离才好发动攻击，否则很容易被怒后的水龙一波带走。近战战斗时要尽量保持在其胯下靠后的位置集中攻击腹部，打点低的武器可以先打脚，待其倒地后再去攻击它的弱点。比较难应付的是铁山靠，超长的突进距离和超大范围的攻击判定是不少老猎人的噩梦，这招的发动速度很快，看到水龙开始慢慢地对准某人时就很有可能使出，要及时停止攻击并往其背后回避，如果玩家站在其正面，那么要往它头部的朝向回避。





溶岩龙

（ヴォルガノス）

弱点部位：头、两翼	弱点属性：水	可破坏部位：头、背鳍、尾

主要招式

噬咬： 往左前方噬咬。
甩尾： 进行 180 度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其腹部下方不会受到攻击。
扫尾： 用尾巴往自身后方左右各扫一次，扫尾时能扫出熔岩。
铁山靠： 侧过身体，用身体右侧往前方撞击。
溶岩块： 往前方吐出一块熔岩，在地面残留一段时间后爆炸。被这招击中会陷入火属性异常状态。熔岩块落地后还会飞溅出碎片。
突进： 先后退一个身位的距离，再趴在地上做游动的动作并向前突进，突进中还有可能改变方向。
大鱼跃： 杀伤力最高的招式，使用前会发出叫声，然后身体呈 U 形状 1 秒后跳到高空，对原地进行高空压杀，在周围有地震判定。落地后有较长时间的挣扎动作，可以选择此时进攻。
钻地： 往自身前方吐出熔岩溶解地面并钻入地底，之后会在目标附近跳出并使用鱼跃、突进或熔岩块。
鱼跃： 钻地后使用的招式，高高跳起后再潜入地面，砸出来的熔岩能造成火属性异常状态，要注意。

狩猎要点

溶岩龙的体型比水龙小一圈，胯下靠后依旧是安全位置，不过无法躲过它的最强招式大鱼跃，用武士道风格虽然可以无视这招，但掌握它落地的时间还需要多加练习。溶岩龙钻地后除了突进外，每次攻击过后它都会在原地探出头停留几秒，可以趁这个机会对准它的两翼输出，把它从熔岩里打出来。另外溶岩龙的突进后有可能接扫尾，追击的玩家要注意。



雷狼龙

（ジンオウガ）

弱点部位：头、背（超带电状态）	弱点属性：冰	可破坏部位：角（2段）、前爪、背、尾

主要招式

扑杀：后跳并回转身体调整姿势后向前方扑去，横向回避即可。

压杀：用双脚站立，然后全力向前方压去，下压的时候会造成风压。

角顶：攻击力和判定都很一般的招式，不会打断刚体，之后可能接蓄电、连续拍击或尾巴拍击。

蓄电：蓄电的作用是帮雷狼龙提升电力变成超带电状态，一般需要蓄几次，变成超带电状态的时候身体周围会释放出有攻击判定的电流。蓄电过程中给予雷狼龙足够的伤害就能打出硬直强制中断蓄电，不过要注意中断次数过多后雷狼龙会无视硬直强制蓄电。

连续拍击：用巨大的前爪连续对目标发动拍击，普通状态会拍2下，超带电状态可能拍3下，看准爪子的落点回避即可。可能会小跑一段后直接使用。

蓄力拍击：超带电状态才会使用。在连续拍击的基础上，最后一击前可能会进行蓄力，然后在对着目标位置拍击，攻击位置补正非常强，判定范围也非常大，在其面前翻滚完全躲不掉，看到蓄力后要立即往其后脚处翻滚才能安全回避。

尾巴拍击：背对目标前冲一步后用后空翻将尾巴砸向目标，除了尾巴外身体也有攻击判定，可横向回避。

撞击：近距离常用招式之一，后撤一步对目标发动撞击，距离短但速度很快，往其尾部的方向移动不容易中招。

电球：在空中回转身体甩出电球。电球的飞行轨迹为弧线，需看清楚飞行方向来回避。超带电状态时一般会在后跳后马上接电球。由于使用此招时身体没有攻击判定，所以是近战猎人输出的好时机。

突进：先后跳后向目标突进，普通状态下突进后有大几率接蓄电，也有可能接撞击。

旋转升空：360度旋转并跳向空中，但实际上只有180度有攻击判定。使用前会有一个压低身子的动作，走到其甩尾的反方向即可，之后掉回地上的动作没有攻击判定，近战猎人可以放心输出。

拘束攻击：出招前会有伏在地上威吓的动作，很好回避。

落雷：超带电状态才有的招式。在原地咆哮的同时，周围会出现落雷，最后再全身放出攻击力极高的电流，近身武器需远离躲避。

空中压杀：在超带电状态而且愤怒后才会使用的攻击。会接在突进之后或对目标做出威吓动作后直接使出，腾空后用背棘砸向目标，出招速度快且攻击力很高，远程武器要特别小心这招，落地后毫无攻击判定而且停留时间较长，是攻击的好机会。



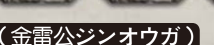
狩猎要点

雷狼龙的部分招式会让猎人进入雷属性异常状态，此状态下猎人会更容易晕眩。雷狼龙不少招式之间有连携，超带电状态下还有更多的连携招式出现，都需要区分来应对。雷狼龙通过蓄电来变身为超带电状态后，背部反而成为了伤害吸收最高的部位，若能通过攻击其后脚或乘骑让其倒地硬直，那么就可以进行一轮大输出。

蓄电过程是非常好的攻击机会，可以趁机攻击几个可破坏的部位，如果打出硬直的话还可以中断蓄电。进入超带电状态后雷狼龙招式性能和行动速度都有所提升，不过此状态并不是一直保持下去的，期间只要打出几次硬直就可以把它打回原形。值得一提的是在雷狼龙在倒地硬直中可以用虫网在其背部收集超电雷光虫。另外还要注意的一点是，麻痹陷阱对雷狼龙的效果时间很短，被挣脱后还相当于帮雷狼龙蓄电，而对超带电状态的雷狼龙完全无效，所以要用陷阱的话建议选择落穴。

只有超带电状态下的雷狼龙才会愤怒，怒后身上的光芒会更加耀眼，发怒时会跳到远处吼叫。

金雷公雷狼龙


（金雷公ジンオウガ）

弱点部位：头、背（超带电状态）、后脚	弱点属性：冰	可破坏部位：角（2段）、前爪、背、尾

主要招式

扑杀：和原种一样的招式。

压杀：和原种一样的招式，但带有雷属性效果。

角顶：和原种一样的招式，之后可能接蓄电、旋转升空、雷光虫弹、连续拍击或尾巴拍击。

蓄电：和原种一样的招式，但放任不管的话可以一次蓄电就进入雷公状态。

强力蓄电：抬起头嚎叫，同时积蓄大量电力，然后直接变成雷公状态。由于这招的蓄电速度非常快，非远程攻击的猎人最好不要贸然进攻。

连续拍击：和原种一样的招式，在拍击的正前方会追加一排落雷，回避的时候尽量往其后脚处翻滚。最多拍3下，可能会接升雷击，上位时有几率接角顶然后继续连续拍击。

蓄力拍击：和原种一样的招式，和连续拍击一样在正前方追加落雷，被拍中还有击飞效果。

尾巴拍击：和原种一样的招式，但伤害更高。

撞击：和原种一样的招式，使用时全身带雷属性效果。

雷光虫弹：和原种的电球类似，不过电球变成了以圆弧轨迹飞行的雷光虫弹，落地后会在地上残留一段时间。每次甩尾会放出两颗，上位时变成三颗，且第一次甩完雷光虫弹后有可能接角顶。

突进：和原种一样的招式，但突进中在尾部有残余电流，切勿追击。超带电状态下突进后有小几率接蓄电。

旋转升空：和原种一样的招式，但周围有雷电判定，不要距离太近。上位时还会往周围四个方向各甩出一颗雷光虫弹。

拘束攻击：和原种一样的招式，很好回避。

落雷：和原种一样的招式。雷公状态才会使用，上位时一开始的几发落雷会在目标的位置落下。

空中压杀：和原种一样的招式，在任何状态下都会使用。起身后很可能接旋转升空。

升雷击：雷公状态才会使用的招式。连续拍击后往前方连续使用两次后空翻。每次后空翻都会往前移动一小段距离，若位于其正面要马上横向回避。

电流释放：雷公状态才会使用的招式。伏在地上蓄力，然后一口气往周围释放身上的电流，使用后变回超带电状态并出现掉落物。只要不贪刀就有足够的时间回避。

狩猎要点

金雷公一开始就处于普通雷狼龙的超带电状态（全身绿光），因此受到足够伤害时就会愤怒。也因为如此，它的很多攻击都带有雷属性异常状态，而且伤害非常高，推荐用雷耐性高的装备或带ウチケシの实来挑战。金雷公不怎么喜欢蓄电，可一旦蓄电就能很快变成雷公状态（全身金光），变成雷公状态后有短时间的发呆动作，可以趁机输出。雷公状态下，金雷公的爪子即使是蓝斩也会弹刀，从其正面发动攻击时要注意打点。和原种一样，造成足够的伤害能把雷公状态打回超带电状态，在它倒地时也能从背后进行捕虫，不过麻痹陷阱对其完全无效。

比起原种，金雷公的连携招式更加丰富，令人眼花缭乱，但只要记住扑杀、蓄力拍击、尾巴拍击、撞击、旋转升空都是它的收尾招式就可以轻松应付了。另外金雷公对远程攻击的伤害吸收非常低，建议用近战的武士道风格战斗，瞬间回避 / 防御能无视掉它的各种收尾招式并迅速展开反击。




海龙

（ラギアクルス）

弱点部位：头、胸（切断、打击）	弱点属性：火	可破坏部位：角、胸、背、前爪、尾巴

主要招式

二连咬： 针对前方近距离目标的二连咬，往其右侧回避比较容易躲，但注意其身体部位有蹭伤判定。

侧撞： 和水兽一样的招式，由于海龙体型更大攻击范围也更大。

滑行突进： 针对远距离目标的招式，先缩回身体然后向前方直线滑行，往两侧回避即可。

转圈撕咬： 同样也是和水兽的一样的招式，而且因为海龙的体型更大，躲避难度也更高。

雷吐息： 分为单发型、设置型和扩散型三种。单发型基本没什么威胁，横向移动即可躲掉；设置型在落地后变化为直线形状；扩撒型的颜色偏紫，落地后会呈扇形扩撒。

螺旋雷球： 蜷缩身体后放出以自己中心旋转的雷球，雷球会慢慢向外扩撒，期间海龙会发呆，如果能进入到雷球旋转范围的内侧就是很好的攻击机会。

蓄电： 蓄电时身体周围有雷属性的攻击判定，有时周围还会产生落雷。

放电： 蓄力动作后在身体周围放出强力的电击，电击会逐渐向外扩散。

下压： 一般只有猎人在其身下时才会使用的招式，移动速度快的武器可往两侧回避，移动慢的武器最好选择防御。

狩猎要点

海龙的特点是会通过蓄电来积蓄电力，反复几次后就会进入带电状态，此时它背上的背电壳也会发出电光。带电状态时滑行突进和侧撞会附带雷属性，并且还会使用放电攻击，不过这些招式都会消耗电力，电力用完后就会变回普通状态。如果破坏了海龙的背电壳，它就不能进入带电状态，不过背部平时比较难打到，推荐使用空战风格的跳跃攻击来破，顺便发动乘骑攻击让其倒地后也可方便地攻击背部或头部弱点。





炎戈龙

（アグナコトル）

弱点部位：头（熔岩软化或部位破坏后）、胸（熔岩软化或部位破坏后）	
弱点属性：水	可破坏部位：嘴、前爪、后爪、胸、背鳍、尾巴

主要招式

滑行突进： 和海龙一样的招式。

下压： 和海龙一样的招式。

啄击： 用嘴连续啄击地面，分为单发和连续两种，连续的有多次攻击判定，中了第一下后很容易在起身的时候中后续的几下，所以最好延迟起身。

侧撞： 和海龙的侧撞类似。

下压： 和海龙一样的招式。

喷射： 分为直线型和扫射型两种，可通过头的朝向判断出类型并回避。

转圈撕咬： 也是和海龙的一样招式，开头时的攻击判定在头部，结束在尾巴。

钻地： 潜行前的准备招式，等它完全进入地下后可以用音爆弹炸起来，但注意发怒时无效。

潜行： 潜入地中后上窜下窜向猎人发起进攻，追向性很强，得不断横向移动来躲避。

起上： 分为直接起上和喷射起上两种，直接起上落地时会带震动效果，喷射起上会先露出半截身体使用 360 度扫射，可以趁这时接近并攻击，打出失衡的话可让其陷入短暂的硬直。

狩猎要点

炎戈龙全身都被熔岩覆盖，它长时间待在非岩浆地带时会使身上的熔岩硬化，导致近身攻击弹刀。只有它进入岩浆地带或使用过钻地攻击后熔岩才会因热度软化，近身攻击才能砍得进去，可以趁这个时候集中攻击它身上的几个熔岩部位，把熔岩破坏掉后也就不用担心弹刀问题了，特别是头部胸部的弱点部位要尽早破坏，这样输出才能得到提升。



重甲虫

（ゲネル・セルタス）

弱点部位：头	弱点属性：火、冰	可破坏部位：头、爪、脚、尾

主要招式

突进：速度很慢的突进，有充足的时间回避，重甲虫和彻甲虫合体后增加铲地和飞行版本，铲地版本有时会多次变换方向，需等它彻底停止后才能上前追击，飞行版本速度有所加快，不过不会变换方向。

合体：在身体下方放出费洛蒙召唤彻甲虫合体，费洛蒙带有臭气效果，需要远离来躲。

扫尾：速度很慢的扫尾，判定主要在其身体的一侧，重甲虫和彻甲虫合体后增加空中版本。

尾夹攻击：使用尾部的夹子攻击目标，攻击前的准备动作是竖起尾巴，远离或钻到它身体下方都可以。

侧撞：针对近距离目标的招式，攻击判定很大，看到后撤的动作后就要准备回避或防御了。

甲虫激炮：直线的飞行道具，合体后性能强化，中了必定晕眩。

下压：重甲虫合体后的专用招式，利用彻甲虫飞起压向身体下方的目标，离开重甲虫身体下方即可躲开。

狩猎要点

重甲虫的特点在于会召唤手下彻甲虫合体，令招式性能提升，而且合体后的重甲虫与彻甲虫的也是分开行动的，彻甲虫会在猎人对付重甲虫的时候进行干扰，所以当它们合体时一定要尽可能地阻止，多人狩猎时集中攻击一只虫将其打出失衡即可，单人狩猎时如果输出不够也可借助闪光玉，另外打死也彻甲虫也是防止合体的方法，不过彻甲虫死了后还会有新的补充，所以最好的方法还是尽快打倒重甲虫。重甲虫的速度很慢，而且招式多为单发，很适合使用武士道风格打反击，回避或防御了侧撞、扫尾等攻击后都有攻击机会。另外还要注意重甲虫合体状态时落穴是对它无效的，捕获得使用麻痹陷阱。




钢龙

（クシャルダオラ）

弱点部位：头、尾（弹）	弱点属性：龙、雷	可破坏部位：角（体力25%以下）、翼、尾

主要招式

突进：直线型突进，横向移动回避。

爪击：主要针对侧面的爪击，远离或往钢龙身体下方回避皆可，但注意尾部也有攻击判定。

吐息：直线型单发吐息，从侧面接近后可反击。

后跳吐息：吐息的同时用后跳拉开距离，不容易反击。吐息分为单发、双发和单发蓄力型三种，着地后会形成龙卷在场上残留一段时间，其中单发蓄力型的大龙卷不仅范围大，停留时间长，而且周围还有风压效果。

空中吐息：和后跳吐息一样同样分为单发、双发和单发蓄力型三种，并且经常会连续使用。

空中吐息扫射：在空中用风进行持续扫射，分为扇形和以自身为中心的圆形两种，都是可以往其正下方回避并攻击。

滑翔：空中版的突进，同样是横向移动回避。

空中扑杀：也是空中的招式，主要针对中距离的目标，不过判定不大，保持移动基本不会被打中。

狩猎要点

钢龙的特点是有一层风护罩，这层护罩虽然不会造成伤害，但产生的风压会使猎人产生硬直，导致中接下来的招式，同时还会弹反部分子弹和弓箭。一般状态时风护罩是白色的风压【大】，可以发动技能“风压【大】无效”或是利用武器的刚体效果来应对，而钢龙发怒后护罩增强为黑色的龙风压，所产生的硬直更大，而且无法靠技能和刚体来抵消。让龙风压消失的方法是令其中毒或破角，这样就算它发怒也只有风压【大】，不过本作钢龙破角需要体力降到25%以下，所以多人狩猎时最好有人能使用毒属性武器，另外攻击头部打出倒地硬直、用闪光玉令钢龙从空中掉下地、乘骑成功也可令两种风压暂时消失一段时间。

钢龙很喜欢在空中盘旋，近战武器建议选用空战风格，使用乘骑攻击把它弄下来，其他风格的话最好准备一些闪光玉，空中中了闪光钢龙也会掉下地，然后再集中攻击头部弱点。远程武器的攻击机会相对要多一些，因为头部和尾部弱点就算有风护罩时也不会弹反子弹和弓箭，另外贯通弹和贯通矢还可直接穿透风护罩。

烬灭刃斩龙

（烬灭刃ディノバルド）

弱点部位：头（切断、打击）、喉（切断、打击）、尾刃（切断、打击）、背（弹）	
弱点属性：水	可破坏部位：头（2段）、背、前脚、尾（2段）

主要招式

噬咬： 和原种一样的招式，火口状态时带爆破粉尘效果。

吐息： 和原种一样的招式，火口状态时着弹后会发生大爆炸。

尾巴横扫： 和原种一样的招式，通常时带粉尘效果，研磨强化状态时带火属性攻击。

砸尾： 和原种一样的招式，通常时带粉尘效果，研磨强化状态时直接爆炸，增加伤害和攻击范围。

尾巴居合斩： 和原种一样的攻击，研磨强化状态时变为2段攻击。

煤渣点燃： 和原种一样的攻击，使用后变为火口状态。

磨尾： 和原种一样的招式，使用后变为研磨强化状态。

狩猎要点

烬灭刃斩龙和原种一样有两种特殊状态，不过两种状态都有所强化。尾巴一开始就是红刃状态，并且使用尾巴的攻击会带爆破粉尘，磨尾后变为研磨强化状态，砸尾时会直接引爆粉尘，伤害和攻击范围增加，需要断尾后爆炸效果才会消失。不过这个状态最棘手的还是它会使用2段的尾巴居合斩，第一次居合斩后马上会接第二次，而且两次都有方向修正，就算选用武士道风格也有一定的回避难度，需要稍加练习，其他风格最好选择收武器飞扑。

“煤渣点燃”变为“火口”状态后，噬咬攻击都带粉尘效果，同样这个状态中头部受到一定程度伤害的话可将状态打破，造成倒地硬直，是非常好的输出机会，而且最重要的是会出现掉落物，拾取掉落物有一定几率获得珍稀素材“烬灭刃の粉尘”，这个素材只有通过拾取掉落物的方法才能获得，无论是烬灭刃的武器和防具在升级强化时都要用到，如果想做这个系列装备的话每次出现掉落物都不能错过。另外打破尾巴的研磨强化状态也会出现掉落物，不过难度比破火口状态要高不少。



（イビルジョー）

弱点部位：头、胸（怒时）	弱点属性：龙、雷	可破坏部位：头（2段）、尾



（怒り食らうイビルジョー）

弱点部位：头（怒时）、胸	弱点属性：雷、龙	可破坏部位：头（2段）、尾

主要招式

侧撞： 和爆锤龙一样的侧撞，同样是往头部方向回避会比较容易躲。

甩尾： 和碎龙一样的甩尾，不过判定更大。

旋转噬咬： 离猎人不远时经常使用，招式速度很快，除了头部，尾巴也有攻击判定，最好防御。

前进噬咬： 和旋转噬咬一样和猎人不远时就会使用，有时之后会接跺脚。

连续噬咬： 边前进边左右噬咬，一般持续3次，发怒后有时会增加到5次。怒食恐暴龙有时会在这这后马上接拘束攻击。

转身噬咬： 疲劳和发怒时才会使用的招式，通常针对其背面的猎人。

侧咬： 一般针对侧面的目标的噬咬，多在疲劳时使用。

反击噬咬： 怒状态下将恐暴龙的头部打出硬直时会直接从受创状态派生出噬咬。

石块攻击： 远距离时才会使用的招式，用嘴巴铲起石块攻击目标，横向回避即可。

跺脚： 抬起右脚再踩下，攻击判定只在右脚附近，但是附带的震动范围很大。

拘束攻击： 跳跃扑向目标，发动速度很快，但判定一般，同样附带震动效果，被打中的话需要连打按键或使用こやし玉来挣脱。

龙吐息： 对前方一定范围进行扫射，中了会陷入龙属性异常状态，有后退吐和前进吐两个版本，后退的版本比较难追击。怒食恐暴龙的这招距离更长。

狩猎要点

恐暴龙的耐力消耗非常快，经常会进入疲劳状态，虽然疲劳时有中陷阱、闪光玉的时间变长以及不会发怒等好处，不过噬咬攻击会随之变得频繁，同时部分噬咬攻击还会附带防御下降效果，任务前记得要准备好忍耐の种。疲劳时的恐暴龙食欲会变得异常旺盛，只要是肉都不会放过，一般的捕食小型怪物就不说了，其他还有大型怪物的尸体、猎人设置的陷阱肉也照吃不误，其中吃陷阱肉自然是对我们最有利的，所以毒生肉和麻痹生肉也可以适当带点，以提高狩猎效率。

恐暴龙的弱点在头部，但它针对头部附近的招式非常多，一般都是保持在其左脚附近打脚，打出倒地硬直后再打头部，而恐暴龙怒了弱点转移到胸部，长枪、铳枪等防御了噬咬和跺脚等招式后都有机会攻击这里。

怒食恐暴龙相比恐暴龙更喜欢使用拘束攻击，在连续噬咬完后也会接上接拘束攻击，另外还要注意一点怒食恐暴龙的弱点是和普通的相反，没怒时是胸部，怒了后改为头部。





黑蚀龙

（ゴア・マガラ）

弱点部位：头	弱点属性：火、龙	可破坏部位：头、触角、翼、翼脚、尾

普通状态主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进，没有准备动作，站在黑蚀龙正面时要小心。

突进噬咬：类似突进的短距离版本，有一个明显的后撤动作，同样是往其侧面回避。

转身攻击：针对侧面目标的招式，一共有头和尾两次攻击判定，可以往黑蚀龙的身体下方翻滚回避。

吐息：分为单发型、三发型和横扫型三个版本。三发型虽然是左中右三个方向，但是飞行过程中会改变轨道，横扫的范围为其前方近距离，远离可回避。

空中急袭：提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避。

狂龙化状态主要招式

吐息：狂龙化状态的吐息变为了爆炸型，喷出后从黑蚀龙的头部朝两侧爆炸，判定和普通状态的横扫型相近，同样是远离回避。

单翼脚压杀：分为单发和2连两种，单发必定是右翼脚，2连则是先左后右，来不及远离的话，看准举起的翼脚，往该翼脚的后方移动也可以躲过，2连的单翼脚压杀后一般会接双翼脚压杀。

双翼脚压杀：用两只翼脚一起压向其正前方的目标，只有翼脚周围有伤害判定，远离或钻到黑蚀龙的身体下方都比较安全。

拘束攻击：使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

黑蚀龙特征是不少攻击都带有狂龙病毒，中了这些攻击猎人就会感染狂龙病毒，此时角色名字下方会出现一条慢慢增长的紫色槽，槽满了狂龙症就会发作，导致角色失去自然回复能力，也就是血槽不会出现红血的部分。

除了带有病毒的攻击外，黑蚀龙在战斗中还会不断散播鳞粉，进入鳞粉区同样也会感染病毒，而且在已经感染的情况下进入鳞粉区，紫色槽的增长速度还会加快，而狂龙症已经发作的情况下进入则还会不断扣血。

抵抗狂龙病毒的方法是不断攻击怪物，当累积了一定的伤害后就能克服病毒，不仅不会失去自然回复能力，而且还能得到会心率提升的效果。

黑蚀龙的另一个特点随着战斗的经过会进入狂龙化状态，狂龙化后原本其收在背上的翼脚会展开，同时头部也会长出两个触角，可趁这时破坏翼脚和破触角。当对其头部累积了一定伤害后，狂龙化状态就会解除，同时出现掉落物。

打法方面，黑蚀龙针对身体下方的招式很少，粘在它身体下方比较好打，集中攻击前脚或后脚令其倒地，然后再攻击头部弱点。如果用的是武士道风格，也可选择在其正面立回，用瞬间回避了吐息、突进噬咬、转身攻击后都可反击。



天回龙

（シャガルマガラ）

弱点部位：头	弱点属性：龙、火	可破坏部位：头、翼、翼脚、尾

主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进，避开后可进行追击。

吐息：分为三发型、设置型、爆炸型。三发型的发射顺序为其左、右、中；设置型落地后会分散成三个朝目标接近，可从其落地后还没散开时的黑风效果判断轨迹；爆炸型为先横向后竖向。

后跳吐息：类似雄火龙的后跳火球，吐息落地后会爆发，同样有攻击判定。

空中急袭：从空战朝目标俯冲，俯冲完后一般马上就会反方向突进，在俯冲过来时往其左侧回避会比较好躲。

翼脚横扫：针对侧面目标的招式，远离或往天回龙的身体下方回避都可以。

翼脚突进：用翼脚一左一右进行突进，需往其左侧回避。

单翼脚压杀：和狂龙化黑蚀龙一样分为单发和2连两种，单发必定是右翼脚，2连则是先左后右。远离或往举起的翼脚的后方回避都可以，2连的单翼脚压杀后一般会接双翼脚压杀。

双翼脚压杀：用两只翼脚一起压向其正前方的目标，只有翼脚周围有伤害判定，远离或往天回龙的身体下方回避都不容易中招。

拘束攻击：使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

爆炎：天回龙发怒后场地上会随机出现爆炎，可通过蓝色的紫光判断位置来躲。

狩猎要点

天回龙是黑蚀龙进化后的形态，也会使用狂龙病毒，同时招式上也差不多，但由于分类上是古龙种，所以落穴和麻痹陷阱已经对其不起作用了。

天回龙的弱点在头部，所以无论是近身还是远程武器，保持在其头部附近立回回报还是比较大的，像是吐息、翼脚横扫和翼脚压杀后都有攻击的机会，一般要注意的就是突然的空中急袭和翼脚突进，两招都需要往其的逆时针方向回避。除了像黑蚀龙一样用武士道打法，空战风格也是不错的选择，主要用来回避掉地上的爆炎，受到的骚扰会小很多。



炎王龙

（テオ・テスカトル）

弱点部位：头、尾（弹）	弱点属性：水、龙	可破坏部位：角（体力25%以下）、翼、尾

主要招式

突进：没有征兆的突进，一般在中远距离使用，突进会根据猎人的移动方向修正角度，有时往反方向移动更容易躲过。

飞扑：也是针对中远距离目标的直线招式，接近速度非常快，横向移动来不及回避时最好再加个翻滚。

爪击：近距离常用的招式，有针对正面和侧面两个版本，来不及远离可往炎王龙身体下方回避，注意侧面的版本时摆动的尾巴也有攻击判定。炎王龙发怒时爪击会刮起爆破粉尘，中了的话陷入爆破异常状态。

吐息：通常状态时是前方的火焰扫射，发怒后变成爆破属性，无论哪种回避后都是攻击的好机会。通常状态下还有空中的火焰扫射，躲在它下方非常安全，同时还能趁机攻击。

粉尘爆发：以自己为中心的圆形范围攻击，有远距离和近距离两种版本，可以通过炎王龙在散发粉尘时的雾状效果来判断是哪种，如果是远距离的可以上前砍上几刀，近距离的话就交给远程武器吧。发怒后粉尘会变成在前半身范围或后半身范围散布。

甩尾：针对后方的招式，和爪击一样，怒了后会刮起爆破粉尘。

大爆发：发怒状态结束时必定会使用，垂直跳到空中在身体周围放出爆炎，这招攻击力非常高，中了必定晕眩，而且无法防御，所以在发怒状态快结束时得有所提防。

狩猎要点

炎王龙平时身上有一层火焰护罩，站在护罩附近会像处于熔岩地形一样导致体力慢慢减少，同时还会弹反部分子弹攻击，所以战斗开始时首先要做的就是把护罩解除，解除方法包括将炎王龙打出硬直、乘骑攻击成功或令其中毒三种，另外如果有技能“暑さ无效”的话，也可以无视体力减少的效果。

打法方面，平时保持在炎王龙的侧面比较安全，在这里只需注意爪击一招就可以了，吐息或散布粉尘时都有攻击机会，近战武器建议打后脚，而远程则可瞄准尾巴。另外需要注意炎王龙通常状态时的吐息是火属性，怒了后会变为爆破属性，而且爪击和扫尾还带有爆破粉尘，被粉尘沾上再中其他招式会受到非常大的伤害，所以沾到的话要赶紧甩掉。




金狮子（ラ－ジャン）

弱点部位：头 弱点属性：冰 可破坏部位：角（2段）、尾






激昂金狮子（激昂ラ－ジャン）

弱点部位：头 弱点属性：冰 可破坏部位：角（2段）

主要招式

突进：分为直线型和左右交互型两种，比较难躲的是左右交互型，需要看准其接近时的身位来躲，如果来不及可以选择飞扑或防御。

连续拳：对正面近距离目标常用的招式，虽然只有一下攻击判定，但停下来后有震动效果，比较难反击。

回旋拳：同样是对正面近距离目标常用的招式，攻击的时候全身都有攻击判定，停下来后可以反击。

后跳：一般在左右交互型突进后使用，起跳和落地时都有攻击判定，猎人从后接近的话有可能会被打到。

吐息：分为直线型和后跳型两种，直线型躲开后可反击，后跳型一般在近距离时使用，但因为会拉开距离，比较难追击。

激光：直线型的激光，攻击力非常高且无防御强化情况下不能防御，准备动作时会根据猎人的位置修正角度，一定要保持横向移动来躲。另外金狮子背对猎人的情况下有时不会转身就直接使用这招。

压杀：直立身子压向身前的目标，落地时带有震动，躲过下压动作后太急着反击的话容易被震到。

空中旋转攻击：先后跳拉开距离，然后再起跳从空中用身体砸向目标，可横向移动来躲。

拘束攻击：动作有点像压杀，不过准备动作很短，被打中后会被抓住再扔出去，拘束时间非常短，靠连打按键是挣脱不了的，得扔こやし玉。

投石：从场景中拿出岩石扔向目标，拿岩石的时候可以砍上两刀，然后要赶紧准备回避岩石。岩石的攻击判定偏金狮子的右侧，所以可以往其左边横向移动回避。

狩猎要点

金狮子的动作非常灵活，而且大部分招式的硬直很小，可以让猎人攻击的机会不多。近距离立回时保持顺时针移动是基本，这样不容易被左右交互突进和连续拳打到，然后趁它攻击完后砍上一两刀，接着要马上脱离，等待下次机会，如果有条件的话可配上耐震技能，这样连续拳和压杀后都可反击，当然也可借助空战或武士道风格来应对震动。攻击部位方面，虽然金狮子弱点在头部，不过近战武器平时能攻击头部的机会很少，一般都是优先攻击后脚，等打倒地后再攻击头部，而远程则好办些，不少攻击后都可攻击到头部，特别是金狮子喷激光时，是绝佳的攻击头部机会。

金狮子怒了后体毛会变成金黄色，速度和攻击力都会提升，而且期间还会使用斗气将双拳硬化，近身武器要避免打到这里而弹刀，否则很容易因为弹刀硬直而被它接下来的攻击打到。可能的话最好优先把尾部破坏，这样金狮子就不能进入怒状态了。

激昂金狮子一出来就是金毛状态，而且尾巴已经被破坏，所以不能通过破坏尾部来不让其发怒，而且它不用发怒也能使用斗气将双拳硬化，比金狮子更加难缠，立回时得加倍小心。




碎龙

（ブラキディオス）

弱点部位：头、尾（弹）	弱点属性：水	可破坏部位：角、前爪、尾

主要招式

瞬间转向： 碎龙的特殊移动技能，利用前爪做速度极快的弧形移动，绕到猎人的视野外后再接其他的攻击。

前爪横殴： 单手的横殴，注意尾巴也有攻击判定，远离躲避后可反击。

前爪砸地： 碎龙的主要招式，注意发怒后黏菌爆炸会导致攻击范围增加，需要拉开更多的距离才能躲开。

甩尾： 顺时针的两次甩尾，判定主要在尾巴后半段，躲到脚下可安全地反击。

突进： 边突进边双拳砸地，经过的地方会留下黏菌。

黏菌补充： 通过舔两只手来补充黏菌，是攻击的好时机。

跳跃压杀： 针对远距离目标的招式，一般在远处补充完黏菌后就会使用，直接从远处跳过来压杀，除了横向移动回避外，和它拉近距离也是一个方法，可令它跳过头。

地面爆破（范围型）： 将手和头插入地里注入黏菌引发周围的爆炸，可以通过闪光的地方判断爆炸点，尾巴附近的爆炸点比较稀疏，可从这里接近反击。

地面爆破（直线型）： 将头插入地里向前方掀起爆风，横向移动回避。不怒状态下虽然也有一样的招式，不过不会爆炸，但会留下一大滩黏菌。

狩猎要点

碎龙特点是头部和前爪有黏菌层，部分招式会在地上留下黏菌，这些黏菌会随着时间慢慢变色，变成红色不久后就会爆炸，怒了后则省去变色过程直接爆炸。被带有黏菌的前爪攻击到或者碰到地上留下的黏菌的话，猎人身上也会沾到黏菌，同样经过一定时间黏菌就会爆炸，而且沾到黏菌的情况下被打到所受伤害比平常时更高，所以要尽快将黏菌解除，解除方法是翻滚 3 次或使用消臭玉，另外如果能发动技能细菌研究家，那就不会沾到黏菌，但也要注意地上的黏菌爆炸。

本作新增的武士道风格和空战风格对碎龙的狩猎效果都很好，武士道风格的瞬间回避很容易就能回避掉它的单发攻击，反击的机会增加了不少，而且在地上有黏菌的地方滚一下就能方便地发动瞬间回避；空战风格则可以跳过地上的黏菌接近碎龙，而且像地面爆破这种从地上爆炸的招式只要用踩踏跳跃就能躲过，同时还能攻击发动招式中的碎龙。




霞龙

（オオナズチ）

弱点部位：头	弱点属性：龙、火	可破坏部位：角（体力 25% 以下）、翼、尾

主要招式

吐舌： 向前方吐出舌头攻击目标，被命中后会被偷盗物品。

甩舌： 伸出舌头往左甩出后再往右甩，被命中后会被偷盗物品

突进： 向着前方快速爬行，突进的最后会使出前扑，同时会甩出舌头，被舌头命中会被偷盗物品。

抓击： 用右爪向右前方攻击。

拍尾： 目标在后方时使用的招式，原地用尾巴拍向地面。

扑扇翅膀： 挥动双翼，没有任何伤害判定，但会让附近的毒雾靠近或加速扩散。

喷射毒液： 抬起头后喷出一团毒液，毒液落地后会形成一团毒雾残留一段时间。顾名思义，被击中后会进入中毒状态，愤怒后会连续喷射两次。

喷射毒雾： 后退一段距离后，站起来向前方喷射毒雾，愤怒时会先隐身再后退，被命中后会进入中毒状态。

毒雾扩散： 使用前会有较长时间而且很慢的准备动作，然后会跳起并往自己下方射出毒液，毒液落到地面后会转变成毒雾，毒雾的伤害很低，持续一段时间后消失。

隐形移位： 霞龙愤怒后使用的招式，会突然隐身消失，然后很快会出现在目标前。

狩猎要点

霞龙愤怒时会在场地内放出雾气，此后会使用隐形移位，部分招式的准备动作会带隐身效果。

霞龙的招式几乎都带中毒状态，所以解毒药是必备道具，而能偷取物品的招式则要注意这些招式在使用前都会有一个伸舌头的准备动作。

霞龙的大部分招式都无法顾及到自己身后和空中，所以推荐玩家站在后脚外侧进行输出，或者用空战风格从空中展开进攻会让战斗更加轻松。当给予脚部足够的伤害后霞龙会倒地，此时可以安心地对头部输出。霞龙愤怒后会经常使用隐形移位，移位后霞龙会在目标附近出现，而这个位置的所有招式几乎都能够攻击到玩家，所以切记不要贪刀，及时收刀然后看准可以探知霞龙的时机立马将其调入视角内准备回避，不过隐形移位的时间比较长，在霞龙现身前有足够的机会吃一次药再逃跑，另外破角后，霞龙的隐身功能将变得不完全，隐身的时候玩家依旧能够看到它的所在位置。

虽然总体的战斗比较简单，但由于脚部对伤害的吸收较低，所以战斗的时间会比较长，期间要注意霞龙能够攻击到其后脚的几个招式。对霞龙进行乘骑攻击时，霞龙的挣扎动作可能会让人觉得捉摸不透，其实霞龙的挣扎动作只有一套，这一套分为两组，中途有刚好给玩家捅一刀的时间，所以在看到其突然不挣扎后只需补一刀，然后就继续保持抓紧状态等其挣扎完毕后再继续捅刀子。



千刃龙

（セルレギオス）

弱点部位：腹部	弱点属性：雷	可破坏部位：头、翼、脚、尾

主要招式

甩尾： 进行180度的甩尾，会朝同一方向甩两次，此时在其下方不会受到攻击。

冲撞： 头部的刺全部竖起，然后撞向前方。

脚抓： 站立起来，然后用脚爪对自己身下的敌人进行抓击，威力低，不会打断刚体，被抓到后会受到炸裂效果，这招在空中也会使用。

头部甩刺： 头部的刺全部竖起，然后向目标甩出三组刺，每一组刺之间的间隔大致为一次翻滚的距离，被命中后会受到炸裂效果。头部被破坏后甩出刺的数量减少。

尾部甩刺： 用尾巴向后方甩出三组刺，每组刺之间的间隔和头部甩刺的一样，被命中后会受到炸裂效果。

飞抓： 飞到空中，斜着身子对目标抓去，不会打断刚体，被命中后会受到炸裂效果。

斜抓： 使用前都会有吼叫的准备动作，然后飞到空中对目标抓去，判定范围比飞抓大，伤害也比飞抓高得多，愤怒后还可能会连续使出两次。

拘束飞抓： 飞到空中，向前方使出弧线轨迹的飞抓，被命中后会直接进入拘束状态，在拘束攻击的最后会把拘束目标向其同伴身上丢去并造成伤害。

狩猎要点

千刃龙愤怒时，身上的刺会全部竖起，斜抓带有裂伤效果。由于本作的裂伤状态改为积蓄触发，使得原本就不太强的千刃龙实力更下一层。

千刃龙的吼叫给玩家造成的硬直时间很短，完全可以在其吼叫动作结束前对其展开攻击。另外，千刃龙每次发怒吼叫后必定会后跳并飞空，玩家可以利用这个特点在其吼叫后来一发闪光玉，就可以在其飞到空中的时候刚好将其闪下地面造成硬直。

脚抓和甩刺打到玩家身上会连续出现三次炸裂的特效，前两次伤害很低，不会打断刚体，但最后一下伤害较高，而且会将玩家炸飞并进入裂伤异常状态。顺带一提，只要不中第三次炸裂则不会受到裂伤效果，受到炸裂效果的时候就拼命地按 B 键回避吧。

打千刃龙的难点在于抓住其飘忽不定的位置，它每次收招后都会往旁边进行侧移几次，所以在其收招的同时就要立即停止攻击。另外千刃龙很喜欢斜对着玩家出招，若发现千刃龙斜对着自己，那么很有可能会成为它

下一招的目标。

千刃龙愤怒后比较喜欢飞到空中，但不会持续太久，大约两招左右就会落地。每当看到千刃龙在空中打斜身子，就说明它要使出飞抓了，直接从其正前方跑开或翻滚到身后即可。斜抓是千刃龙的杀手锏，使用前的吼叫动作看多几次就能判断出来。回避只需要横向翻滚即可，而回避二段斜抓的难度则比较大，要判断好千刃龙第一次斜抓后所在的位置来进行回避。顺带一提，在被束缚后立马丢出こやし玉，会让千刃龙直接从空中掉落产生硬直。



崩龙

（ウカムルバス）

弱点部位：头	弱点属性：火、雷	可破坏部位：颚（2段）、前爪、腹、背、尾

主要招式

前咬：向前方咬，伤害判定位于头前方，伤害很小。

突进：和霸龙的突进一样，但不会漂移转向，所以威胁相对来说很小。

回身铲雪：和霸龙的右侧咬一样，被铲中后会进入冰属性异常状态。

铲雪：将面前的雪铲起，被铲起的雪砸到的玩家会陷入雪人状态，被铲中的玩家会进入冰属性异常状态。

左甩尾：和霸龙一样，但被命中后会进入冰属性异常状态。

飞扑：使用前会有很明显的准备动作，然后对目标使用飞扑，除了尾巴外全身都有攻击判定。

吼叫：和霸龙的吼叫一样，不过不会出现岩浆，反而场地上方会有冰柱掉落，被冰柱砸中会进入雪人状态。

重压：和霸龙的重压一样，可以从其挥舞的前爪的准备动作来判断使出的是重压而不是吼叫。

水流喷射：向正前方吐出一道高压水流并从下往上扫射，水流喷到地面时会往两方溅出冰块，被冰块砸到会陷入雪人状态。

站立水流喷射：用双脚站起，从左到右射出水流扫射，水流喷到地面时会往两方溅出冰块，被冰块砸到会陷入雪人状态。

破冰船：钻入地底后，露出背鳍对目标突进，方向补正非常强，有时还可能会连续使用两次破冰船。

狩猎要点

与《MH4G》相比没有任何新招，而且水流喷射溅起的冰块射程变短，站立水流喷射提早收招，不会再看到水流无限距离扫射的情况。

崩龙的大部分招式带冰属性异常状态和雪人状态，ウチケシの实和消散剂可以说是必备道具。另外崩龙愤怒时不像霸龙那样有明显特征，在应对其怒后吼叫时要更加小心。

崩龙的攻击模式和霸龙差不多，要注意的是崩龙的重压也能够引起某些场地高低差的变化。

崩龙的弱点虽然也在头部，但近战时能够安全攻击头部的机会非常少，非武士道的近战猎人可以集中火力攻击崩龙的右后脚，只要时常保持自己位于右后脚的外侧，就可以无视掉崩龙的大部分招式，另外将崩龙打出倒地硬直后可以趁机攻击头部或尾巴。而远程猎人则可以安心地攻击头部，不过要注意崩龙的突进和水流喷射，稍不注意就很有可能送命。

崩龙的破冰船是最难对付的招式，由于强大的追踪性能，想不用飞扑来进行回避几乎是不可能的，而很多玩家即使回避了破冰船，却又因为地图版边把崩龙挤了过来而中招，所以回避时切记不要跑到地图版边，直接算好时机利用飞扑的无敌，让崩龙的背鳍把自己挤出攻击范围外即可。当然，用了武士道风格的话就可以大胆地往冰船上撞，触发瞬间回避后一口气跑出其行动轨迹。和霸龙一样，崩龙也会钻地到远处使用水流喷射，准备动作时使用音爆弹也能造成崩龙长时间的硬直。



霸龙

（アカムトルム）

弱点部位：头	弱点属性：龙	可破坏部位：牙（2段）、背、腹、前爪、尾

主要招式

前咬： 向前方咬，伤害判定位于头前方，伤害很小。

突进： 霸龙的突进非常慢，有很强的方向补正，可以在其前爪抬起时从下方翻滚过去。和轰龙一样，突进速度比正常速度慢的时候很可能会漂移转向，需要等它完全停止下来后才能追击。

重压： 当猎人在霸龙身体下方时它就会使用这招，先用两脚站立起来，然后再倒向前方。可以往后脚的位置回避，但依然会被霸龙身体砸下来后的震地效果影响。

吼叫： 霸龙吼叫前会先站立起来，和重压的准备动作有相似的地方，但身体直立，不会像重压那样挥舞双爪。看到后要第一时间收刀回避，距离太近会受到类似轰龙吼叫的震伤效果。另外吼叫时霸龙的周围还会有岩浆喷出来，可以通过发红的地面判断出位置来回避。

钻地： 钻地时的判定虽然伤害不大，不过会附加火属性的异常状态。

起上攻击： 钻地后必定会有起上攻击，霸龙的潜行路线是可见的，很容易判断起上的位置，要注意有时候起上前，在霸龙周围会有岩浆喷出。

拘束攻击： 用牙齿铲飞前方的目标，被命中后会被霸龙用爪子按在地上，得通过连打按键摆脱，或是使用こやし玉。

吐息： 吐息的攻击力非常高而且不能防御，不过由于是直线的，只要不对着霸龙的头就不会有事，还可以趁机攻击其他部位。

横向吐息： 吐息的扇形扫射版，不过这招不像直线型那样不能防御，所以如果来不及回避就防御吧。

右侧咬： 自己右后方的攻击，站在其右后脚时可以翻滚到其腹部下方回避，但要注意别碰到同样也有攻击判定的尾巴。

左甩尾： 缩起身子后用尾巴从自身后方往左扫尾，躲到其腹部下方即可，甩尾的时候霸龙的头部会稍有位移，判断好位置后可以对弱点头部进行追击。

右甩尾： 使用前会有个很明显的向后看的动作，然后会使出左侧咬同时转身180度，并将尾巴贴在地上顺势横扫。侧咬的范围很小很容易躲开，但甩尾的范围非常广，而且伤害非常高，可以在其侧咬过调整姿势后立即翻滚到腹部下方回避，实在把握不好就在躲过侧咬的时候收刀准备好飞扑。



狩猎要点

霸龙发怒时会全身通红并站起来吼叫，若在攻击时看到突然霸龙全身通红就要立马收刀跑远，以防被吼叫震飞，也正由于这样特性，收刀或攻击速度慢的武器建议不要在其腹部下进行输出。另外霸龙的愤怒后带噬咬的攻击都有降防效果，最好带上忍耐の种，一旦被降防后就立即吃一个，否则被降了防后随便中一招都会非常痛。狩猎风格选择武士道风格会相对安全些，因为霸龙用的都是大范围但攻击间隔长的招式，瞬间回避／防御往往可以省去收刀和走位的时间，再以此反击是个不错的进攻手段。

霸龙的弱点在头部，虽然它的各种招式似乎都找不出能攻击头部的机会，但其实在重压、吼叫、甩尾的收招动作时可以预判头部的位置进行追击，对其头部位置把握不好的话可以在它后脚外侧对后脚进行输出，通过砍脚令其倒地后再攻击弱点。

霸龙在战斗中钻地后会经常跑到地图版边使用吐息类技能，此时可以在它准备使用吐息的时候扔一个音爆弹令其陷入短时间的行动不能状态。



（アマツマガツチ）

弱点部位：头、腹部、翼	弱点属性：龙、火	可破坏部位：角（2段）、背鳍、前爪、尾巴
可破坏部位：角（2段）、前爪、翅膀、尾巴		

主要招式

突进：分为一般突进和旋转突进两种，都是横向移动就可回避，但要注意愤怒后，突进可能会连续进行两次。

蓄力突进：弯曲身体做蓄力动作，然后再一口气往前快速突进，伤害比普通突进要高。

甩尾：当猎人在它身体下方时才会使用的招式，范围覆盖了它身体下方整片区域，翻滚或侧移有可能躲不掉，能防御的武器还是防御为好。

旋转上升：也是针对它身体下方目标的招式，使用前有个短时间的蓄力动作。防御这招不能正对着它，而是要防它旋转的方向。

垂直翻滚：原地垂直翻滚，意在攻击自身前方的目标。

爪击：攻击侧面目标时经常使用的招式，判定很小，往它身体下方回避即可。

水弹：从准备到发射期间都有方向修正，所以要保持横向移动，一刻也不能停。

水柱喷射：两股水流先后呈 V 字型喷射，修正比水弹小很多，知道它喷射的方向后基本很好回避。

大龙卷：体力降低到一定程度后才会使用的招式，利用自身高速旋转制造超大的龙卷，攻击力非常恐怖，基本中了就会被秒。这招的准备阶段会有气流把猎人往龙卷中心吸，吸力会越来越大，这时要不断反方向跑，在吸力开始变大时再使用加速跑，如果被吸到距离中心太近逃不出来的话最好在它出招的同时使用飞扑，虽然有可能飞扑起身后被岚龙的身体撞到，但伤害比龙卷要低太多。

小龙卷：先制造一股龙卷，接着龙卷会分成三股在场地内移动，最后再在原来的地方汇集并消失。

十字型水柱喷射：血量降低到一定时才会使用的招数。升到高空后喷出超大范围的十字型水柱，顺序是先竖再横，最后还会再来一次竖向的，要保证岚龙在自己的视野内才比较好躲。

狩猎要点

岚龙愤怒时身上会显现红斑，两眼也会发光，血量降低到一定程度后，身上的白色部分变暗，同时 BGM 也有变化。

岚龙平时漂浮在空中，推荐用近战武器的空战风格狩猎，或者是直接使用远程武器伺候。空战风格下几乎能够无视岚龙的爪击，但还是要注意甩尾和旋转上升两招，最好砍几刀就远离，等它出完招后再钻回去。场地里还配有弩炮台，可以使用バリスタ弹对它进行射击，伤害也不低，补给品里的单发式拘束弹需要在它出招的时候（身边没有气流保护）使用，成功的话可以把它暂时拉到地面，给近身武器制造攻击机会。比起往作，这次岚龙的大龙卷在发动前的吸力大大提升，可以说是威胁最大的一招，按照上述的方法可以比较安全地回避，当然如果在被吸走前能够摸到弩炮台，就可以直接使用弩炮台而无视掉这招，对输出有自信的玩家们可以试着在它蓄力的阶段猛攻输出，如果能打出硬直，那么岚龙就会瘫在地上很长一段时间，然而如果打不出硬直的话……

煌黑龙




（アルバトリオン）

弱点部位：头	红黑状态弱点属性：冰	蓝白状态弱点属性：龙
可破坏部位：角（2段）、前爪、翅膀、尾巴		

地上主要招式

突进： 常用招式，横向回避即可，注意有时附带龙属性，中了后会使武器的属性消失。

爪击： 转身的同时并用爪子横扫，转身的幅度很大，甚至可以攻击到后方的目标，需要远离或防御。

角顶： 前方大范围角顶，左右各一次。

火焰吐息： 火焰着地后会留下火龙卷，范围很大，需翻滚躲避，另外煌黑龙使用这招时也是攻击的好时机。

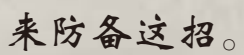
后跳火焰吐息： 后跳的同时使用火焰吐息，回避与攻击一体的招式，基本没机会反击，专心回避火焰就好了。

落雷： 分为前方范围和自身周围两种，第一种可反击，第二种需远离回避。

扫尾： 一般针对后方的猎人，左右各一次，来不及远离就钻到它身体下面。

后跳扑杀： 突然腾空并扑向地面，一般有猎人在它身体下方时会使用，由于发动的速度非常快，在它身体下方攻击时要多转换位置来防备这招。





回转升空： 使用后会切换为空中模式，回转带有攻击判定，不过招式不算快，有足够的时间回避。

空中主要招式

滑翔： 类似钢龙的滑翔，本体带有雷属性，身体两侧有龙风压。

扑杀： 空中对猎人进行扑杀（有时会连续使用），带有雷属性，并且攻击点周围有震动效果，距离太近会被震动导致硬直从而中下一次攻击。

落雷： 分定点和追踪两种，定点是在煌黑龙自身周围，追踪的根据地上的闪光回避。

吹雪： 从空中用吹雪左右横扫，横向范围很大，中了会变成雪人状态，来不及远离可往煌黑龙身下回避。

冰吐息： 空对地的飞行道具，和吹雪不同，这招中了后是冰属性异常状态。

落冰： 使用前煌黑龙会先飞到高空，再用吐息制造冰块攻击场地内的所有目标，可看地上的影子进行回避。

甩尾： 当有猎人位于其身体下方就会使用，范围很大，要避免长时间待在其下方。

狩猎要点

煌黑龙根据体色分为红黑和蓝白两种状态，红黑状态在地面活动，使用的招式以龙属性和火属性为主；蓝白状态一般在空中活动，使用的招式以冰属性和雷属性为主，但有时也会在地面活动。由于属性异常状态很多，一定要带上ウチケシの实，否则时不时中个属性异常状态对狩猎效率有不小的影响。煌黑龙的弱点在头部，不过由于很位置高，攻击时机主要在其转身、火焰吐息和威吓的时候，空战风格可借助乘骑攻击让其倒地后再打弱点。选择空战风格还有一个好处是能轻松攻击到升空的煌黑龙，而且如果乘骑成功还能把它从空中弄下来，其他风格的话则要借助闪光玉。



掌机市场扫描

文 德科

刚迈入新年，New 3DS LL的10.3版本就破解了，之前已经价格炒到飞起的主机很快就从新回归正常价格。但是因为临近春节，以及商家们还是按耐不住的炒作习性，刚破解的前两天很多批发商都已经停止了发货。淘宝上虽然还有很多支持破解的主机出售，但是因为破解程序繁琐，又牵扯到必须用到的两款烧录卡，所以都要1400元左右。可以选择无卡，而GW烧录卡因为对应中文和兼容《怪物猎人×》的出色表现，价格也比前段时间又涨了一些，已经接近400元，算下来这一套开销也并没有便宜多少。可能要真正回到一年前的价格的话，还是要等过完农历正月十五吧，只不过到了那个时候，大伙还有多少购买热情就很不好说了。不过如果破解进程继续顺利推进的话，准备购买正版主机的玩家到时候会吃些小亏，因为破解后主机价格肯定会上涨，要多花100多元了。New 3DS也相比之前涨价了，原因更多的还是因为节日临近，和破解没有什么关系。

令人不解的是，天价的9.2版本New 3DS LL却丝毫没有降价的意思，还是在1600元以上，这就只能说是商家硬着头皮自吞苦果，购机的玩家可以完全无视“9.2原生版本”的说辞。另外要说明的是，任天堂宣布会在11号配信新系统，而现在已发售的所有游戏中，没有一款自带10.3升级程序的，这就意味着如果在11号之前没有升级的话，那么主机依然和不破解版本无异，玩家需要留心时间。

PSV虽然最近卖得不太好，但碰到过节还是涨到1100元了。本来饱受期待的《高达EXVS-FORCE》居然是一颗地雷，这让玩家伤透了心，游戏价格必然崩，日文版仅200多元，不过尽管如此还有不少粉丝表示要等中文版，看来到时又是一阵腥风血雨。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品的报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS LL	New 3DS	New 3DS LL	PSP-3000	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
北京	绿洲电玩	900	950	1300	850	50	120	180
江苏苏州	哇靠电玩	980	980	1280	880	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	950	880	1050	700	50	60	90
广西南宁	光派电玩	1100	1050	1250	850	70	100	150
安徽合肥	大拇指电玩	860	880	1150	760	40	50	80

城市	提供者	PSV-1000 Wi-Fi版	PSV-2000	PSV TV（普通版）	PSV记忆卡（4G）	PSV记忆卡（8G）	PSV记忆卡（16G）	PSV记忆卡（32G）	PSV记忆卡（64G）
北京	绿洲电玩	900	1100	—	90	150	280	320	—
江苏苏州	哇靠电玩	990	1180	290	90	150	250	370	560
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	750	1100	300	70	100	200	300	450
广西南宁	光派电玩	980	1150	300	80	150	250	350	480
安徽合肥	大拇指电玩	900	1080	300	60	95	175	275	450

硬件短消息

New 3DS LL金属壳

品　　名	メタルカバ-
出　　品	Cyber
对应机种	New 3DS LL
官方价格	2800日元





一款New 3DS LL金属壳，使用了非常轻的铝的材质，能很好地保护主机体的同时，也不会对游玩造成过度的重量负担。金属壳在耳机插孔和卡带槽等位置进行了镂空设计，装上后不会影响更换卡带和充电等正常操作。颜色有金属红、金属蓝、金属黑、珍珠白四种颜色可选。





PSV《机动战士高达》保护壳

品　　名	机动战士ガンダム プロテクトフレ-ム
出　　品	Plex
对应机种	PSV-2000
官方价格	1609日元

上辑介绍的《机动战士高达》周边套装的同一系列商品，保护壳的材质为高强度的聚碳酸酯，保护性能出众，并且连主机的背面也能给予周全的保护。保护壳分为联邦和吉翁两个款式，联邦为阿姆罗和高达主题，吉翁为夏亚和夏亚专用扎古Ⅱ主题。














下载工房

DOWNLOAD

网罗热门游戏的 DLC 情报

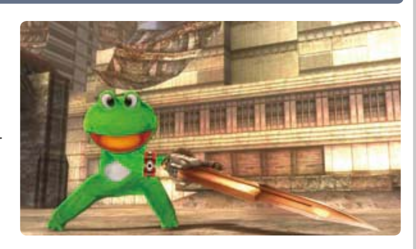



噬神者 解放重生

◆ ACT ◆ BNE ◆日版◆ 2015 年 10 月 29 日

★ 1.20 版本更新说明（12 月 11 日）

■追加下载任务包 2
■满足特定条件后可习得新的捕食者风格
■可使用以下 NPC 参战：フェデリコ / アナザ－
■追加新服装、发型和制御单元



追加捕食风格

蓄力捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
壹式・绯红	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的火属性攻击	一直保持神机解放状态完成下载任务包2的“唐狮子牡丹”
壹式・天色	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的冰属性攻击	以SSS评价完成下载任务包2的“スノ-ド ロップ”
壹式・黄支子	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的雷属性攻击	我方无人被打倒（包括NPC）的状况下完成下载任务包2的“ディスジャンクション”
壹式・踯躅	3	3	80%	捕食成功后强化我方全员的神属性攻击	不使用道具（包括NPC）完成下载任务包2的“曼珠沙华”
金ノ号	3	1	10%	动作与“天ノ号”一样，捕食成功后耗费自己所有耐力，其他队员进入神机解放状态LV3	完成难易度6的任务“希望”

快速 / 连击 / 垫步捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
ディオネア	3	3	100%	即将受到攻击时，捕食效果才会完全发挥，直接使用时制御单元不会发动	完成下载任务包2的“バンダ-スナッチ”
银爪	2	3	35%	动作与“狱爪”相同，但荒神子弹的取得数更多	完成难易度6的任务“希望”

空中捕食

名称	等级	荒神子弹取得数	神机解放槽增加量	说明	入手条件
霞ノ扇	2	1	50%	在空中水平方向做出大范围的全方位捕食	完成下载任务包2的“梦幻抱拥”
真珠鸟	1	1	35%	动作与“レイヴン”相同，但OP回复量高	完成难易度6的任务“希望”

追加制御单元

类型	名称	等级	效果
攻击	捕食弹击ち切り强化	2	发射荒神子弹时消耗所有持有的同种类子弹，强化单发威力
特殊	捕食时ST回复	1	捕食成功时回复耐力
特殊	JGOP大回复	1	完全防御时回复大量OP槽
特殊	受け渡し弾回复付与	3	接受传导弹并进入神机解放状态时，我方全员回复体力

追加任务一览

バンダ－スナッチ

难易度	14
地点	愚者の空母
时间限制	40分钟

任务解说

任务只会出现地母的亚种“プリティヴィ・マ－ダ”，建议带火属性的武器讨伐。亚种比起原种攻击力更高，而且冰柱的范围更广还带追踪效果，走位的时候要更加小心。注意本任务中，防御力会随着时间慢慢降低，用上高输出的装备尽快将其讨伐为妙。



梦幻抱拥

难易度	14
任务一	
地点	愚者の空母
时间限制	3分钟
任务二	
地点	铁塔の森
时间限制	5分钟
任务三	
地点	エイジス
时间限制	5分钟

任务解说



难易度14的生存任务，都要求在短时间内讨伐荒神。任务一最好带上神属性的武器，无视杂兵直接对BOSS输出；任务二建议带火属性武器；任务三对武器属性没有要求，而且在开场三分钟内能享有攻击力和防御力大增的BUFF，讨伐起来相对轻松。

唐狮子牡丹

难易度	14
地点	叹きの平原
时间限制	40分钟

任务解说

任务要求讨伐两只セクメト、一只アイテ－ル和一只ツクヨミ，セクメト和アイテ－ル开始时就在场，全部击败后ツクヨミ才会现身。任务开始时玩家就会处于神机解放状态中，另外本任务在神机解放状态时还有攻击力和防御力增加的BUFF，要多加利用。



スノ－ドロップ

难易度	14
地点	叹きの平原
时间限制	40分钟

任务解说

任务要求讨伐四种前期荒神各一只，巧的是它们都被冰属性武器克制，对应弱点作战会轻松很多。荒神们的血量都比较少，但会一起出现，建议逐个拉远解决。

ディスジャンクション

难易度	14
地点	炼狱の地下街
时间限制	40分钟

任务解说

任务要求讨伐两只ハガンコンゴウ和两只ヤクシャ・ラ－ジャ，由于ハガンコンゴウ的听觉非常发达，所以最好准备消音技能将其优先讨伐，这样可以避免与其他荒神战斗时被乱入，打乱战斗节奏。

曼珠沙华

难易度	14
地点	愚者の空母
时间限制	40分钟

任务解说

任务要求讨伐スサノオ、カリギュラ和ハンニバル神速种各一只，开始时场地内只有スサノオ，カリギュラ很快就会乱入，建议把两只一起引到场地右下角后解决スサノオ，这样就可以先和カリギュラ单挑，再去解决比较麻烦的ハンニバル神速种。



怪物猎人 ×



◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2015 年 11 月 28 日

下载任务

サンリオ・ひとぐでしようぜ

更新日期：2015 年 11 月 28 日

任务类型	采集		
任务等级	★3		
地点	古代林（昼）		
主任务条件	交纳3颗龙の卵		
副任务条件	切断斩龙的尾巴		
参加条件	–		
契约金额	600z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	5100z	副任务报酬金额	1200z

任务解说

系列最具有经（shen）典（fan）气息的搬蛋任务。任务中有斩龙乱入，有条件的话最好 3 人以上参与任务，并优先讨伐斩龙，这样就不必在搬蛋的时候遭遇斩龙。单人时可以用猫猎人的千里眼得知斩龙的位置，巧妙地避开它。完成任务后能获得用于制作狩猎笛“ぐでたま・フライパン”和“ニセたま”系列防具的素材“ぐでぐでとした卵”，还有用于调合的增殖镐（フエ－ルピッケル）。



モンハン部・ガブラス狩猎战线

更新日期：2015 年 12 月 4 日

任务类型	讨伐		
任务等级	★7		
地点	斗技场		
主任务条件	讨伐12只蛇龙		
副任务条件	讨伐1只夜鸟		
参加条件	HR4以上		
契约金额	600z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	6000z	副任务报酬金额	6900z

任务解说

任务中必定会乱入夜鸟，不过由于能使用场地中间的栅栏，所以要完成任务非常简单，如果还是怕失误的话，可以带着けむり玉，任务一开始就跑进场地内丢一发，可以有效防止被夜鸟发现。完成任务后能获得用于制作只部防具“シャドウアイ”和“狩猎战线”系列防具的素材。



マガジン・最强兽人决定战！

更新日期：2015 年 12 月 16 日

任务类型	猫猎人任务		
任务等级	★3		
地点	水上斗技场		
主任务条件	合计讨伐20只黑猫和白猫		
副任务条件	讨伐1只夜鸟		
参加条件	–		
契约金额	300z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	2100z	副任务报酬金额	–

任务解说

猫猎人专属任务，难度不大，建议用冲刺挥击→回旋镖（移动中 X → A）的连段攻击。完成任务后能获得用于制作随从猫装备“おめかしハッピ－”和武器“真フエアリ－テイル刃”的素材“妖精の尻尾の徽章”。

溶岩块の季节

更新日期：2015 年 12 月 18 日

任务类型	连续狩猎		
任务等级	★3		
地点	火山		
主任务条件	讨伐2只以上爆锤龙后交纳ネコタクチケット		
副任务条件	交纳2颗龙のナミダ		
参加条件	–		
契约金额	1200z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	11700z	副任务报酬金额	1200z

任务解说

专为缺乏素材“溶岩块”的玩家们准备的任务，爆锤龙都在 6 区出现，做好准备在那里连续战斗吧。



JUMP・真红の强者たち

更新日期：2015年12月21日

任务类型	猫猎人任务		
任务等级	★3		
地点	火山		
主任务条件	讨伐1只红速龙王和1只赤甲兽		
副任务条件	–		
参加条件	–		
契约金额	500z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	4800z	副任务报酬金额	–

任务解说



猫猎人专属任务，要求讨伐的怪物的弱点属性均为水属性，用克制属性来讨伐会相对轻松些。完成任务后能获得用于制作随从猫装备的素材“海贼Jネコ金货”。

弱虫ペダル・ヒ－メヒメヒメ!

更新日期：2015年12月24日

任务类型	连续狩猎		
任务等级	★5		
地点	旧砂漠		
主任务条件	讨伐3只雌火龙		
副任务条件	交纳10个鱼龙のキモ		
参加条件	HR4以上		
契约金额	1700z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	16200z	副任务报酬金额	3000z

任务解说

与《飙速宅男》的联动任务。雌火龙均会在2区出现，记得带上冷饮。副任务要求的物品要在砂龙身上剥取获得。完成任务后能获得用于制作随从猫装备的素材“自转车部入部届”。



マクロス Δ・新たなる战乙女达

更新日期：2015年12月25日

任务类型	大连续狩猎		
任务等级	★7		
地点	立体斗技场		
主任务条件	讨伐1只奇猿狐、1只雌火龙和1只电龙		
副任务条件	–		
参加条件	HR4以上		
契约金额	2100z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	20700z	副任务报酬金额	–

任务解说

与《超时空要塞Δ》的联动任务，三只怪物没有共同弱点，建议用无属性武器讨伐。奇猿狐开始时出现在场地下方，雌火龙和电龙则是从空中降落在场地上方。雌火龙和电龙在场地上方被打出硬直时会产生类似落穴的硬直动作，挣脱后从空中落地的时间足够让高输出的武器打出下一次硬直，如此反复可以快速击杀。完成任务后能获得用于制作随从猫装备的素材“マクロスΔコイン”。



申乐跳梁

更新日期：2016年1月1日

任务类型	大连续狩猎		
任务等级	★7		
地点	斗技场		
主任务条件	讨伐1只奇猿狐、1只雪狮子王和1只金狮子		
副任务条件	–		
参加条件	HR4以上		
契约金额	2400z	时间限制	50分钟
主任务报酬金额	23400z	副任务报酬金额	–

任务解说

奇猿狐和雪狮子开始时就会一起出现，全部讨伐后金狮子才会登场。场地中间的栅栏可以使用，不过要准确地将两只怪物分开还是要一点时间和运气。开始后从营地的左边入场不会被轻易发现，建议用けむり玉配合栅栏营造出单挑的阵势，降低任务难度。



无夜之国



◆ RPG ◆ Koei Tecmo Games ◆日版◆ 2015 年 10 月 1 日

★追加 DLC 迷宫“常暗の回廊”

■对应版本 1.02 以上

■进入方式：免费下载 DLC 后进入游戏，前往大厅的电梯处，选择第四项“常暗の回廊”即可进入追加迷宫。

■难度：★★★★★

■装备推荐：エタニティ、精灵の盾、SP 回复系装备

■从魔推荐：No019 スティ－ルハデス、No009 メテオボマ－、No001 ラウネ－、No018 ウォルフ

追加迷宫虽然没有 BOSS 出没，但杂兵皆为 15 级以上，攻击力高到让人发指，是本作难度最高的迷宫。玩家想挑战这个迷宫最低限度要集齐一队满级从魔，阿娜丝达到最高等级并有一定强度的装备支撑。迷宫采用的是层层推进的方式，每一层全灭杂兵后就会开启通往下一层的通路。以下攻略分层数讲解。由于此迷宫比较长，建议挑战前把阿娜丝的技能“探索时间增加”升到最高，不然很容易超过时间限制。

苍血地狱

第一层

切换武器为血剑。进入圆形平台后就会刷出一批火妖精，刷出的瞬间马上释放ウォルフ与ラウネ－的爆裂技能，成功麻痹敌人后就能让スティ－ルハデス大显神威。因为敌人的攻击力很高，一定要注意它们的攻击轨道，积极闪避或防御，交给从魔战斗方为上策。当敌人的数量减少后就可以放心上前杀敌并使用メテオボマ－的爆裂技能了。因为在本迷宫战斗大多处于混战状态，而 PSV 版画面不清晰又导致很难看清战场细节，所以战斗中必须随时留意队伍的血量。善用血剑的○攻击可以适时打断敌人的攻击动作。

第二层

开场刷出一只火妖精与一批炸弹型妖魔，全灭炸弹敌人后还会刷出第二波。但要对付数量如此多的炸弹实在有点强人所难，最快捷的方法是马上集中火力消灭中央的火妖精，这样门就会开启，然后立刻撤退即可。实在躲不过第一波密集的攻击的话还是积极变身吧，当然变身要选择噩梦形态。

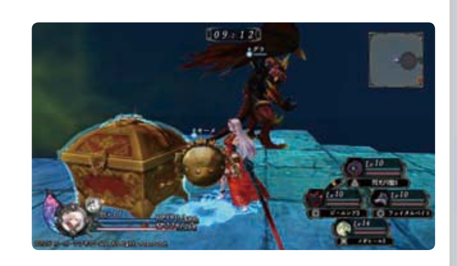


第三层

敌人是一批妖精与一只体型较大的火妖精，妖精会给火妖精回复，



所以优先处理边上的妖精。巨大的火妖精比较迟钝，不积极靠近它的话基本不会攻击过来，安心清理其他妖精后再集中对付它吧。血剑的○攻击在单打独斗里是能发挥很大效果的，在有 SP 回复装备的情况下可以积极使用。



狂乱天国

第四层

更换地图来到此层，开启四个宝箱后继续前进会出现五个宝箱，其实这里直接开启右下的宝箱就能前进，不过想刷强化印的玩家可以打左下的宝箱怪。从角色过来的方向为基准，五个宝箱分别是：左下为拥有物理抗性的宝箱怪，用战锤的○或△攻击造成的燃烧区域可以有效造成伤害，打倒它后能获得很多强化印；左上是几只炸弹球，开启宝箱后快速闪避以免被炸到；右下是普通宝箱；右上是三只火焰女妖精，马上使用**ウォルフ**的爆裂技能麻痹她们再进行攻击，不然她们还会召唤蜥蜴兵；中间的宝箱会随机刷出一只恶魔型的敌人，因为是单挑，毫不犹豫地使用血剑的○攻击对付吧。

第五层

敌人是物理抗性较高的植物蜘蛛，本身没什么难度，就是会刷出好几波，数量较多。

第六层

通往下一张地图的门还没开启，继续往前走开启红色大宝箱，此时就会刷出一批暗影系敌人了。暗影会出现两波，本身它们就是比较容易对付的种类，只要留意它们的高攻击力就没什么大问题。

第七层

进入下一张地图门前会刷出一批树人，同样会出现两波，但只要把领队的树人消灭掉就可以直接开启通路，留意它会使用大范围的击飞攻击。这些树人本身血量也不是很高，就是死后会放出毒圈。如果已经按推荐装备上“精灵の盾”，那就可以无视毒圈了。

昼夜分歧点

第八层

一进门就受到玩具士兵与狮子的“热烈欢迎”，留意玩具士兵的攻击速度比较快，狮子用血剑的○攻击对付即可。

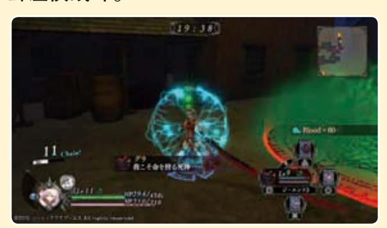


第九层

最具陷阱色彩的一关，敌人是巨大化的**メイサ－ソウル**。往前走看见它刷出来后迅速后退，因为它会马上释放回旋斩，要是躲得不及时多半就会直接死亡，从魔也必须要使用 R+↓的指令收回到自己身边。待它打完回旋斩后马上上前使用血剑的○攻击造成硬直，接着就是全体从魔释放爆裂技能迅速击杀。

第十层

出现的敌人是巨大的恶魔型敌人与两只树人，血量与攻击力都是迷宫内最惊人的，并且恶魔还会使用与我方从魔相同的龟波气功爆裂技能。积蓄的变身槽就是为了在此时使用的，直接变身为夜之君王歼灭敌人吧！在变身期间无法消灭敌人的话，就只能依赖血剑的○攻击谨慎战斗。



游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE

C89 成功举办，3 日约 52 万人到场

乌冬 提供

第 89 次 Comic Market（简称C89）于 2015 年12月29日～31日在东京有明国际展览中心举办，3 日吸引了约 52 万人到场。

Comic Market 是世界最大级的同人志贩卖会，展会上贩卖 ACG 相关的各种官方和同人商品，可以说是御宅族的庆典，而且随着近年知名度提高，到场人数也在逐年增加，为了买到自己心仪的商品，通宵达旦排队已是家常便饭，所以也被称为御宅族的圣战。C89 出展的社团有 3.5 万组，Coser 达到 2 万人左右，总入场人数超过了 50 万人，下面来看看这次盛会的照片。





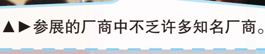




◀▲会场内外都是人满为患。







▲▶参展的厂商中不乏许多知名厂商。



《口袋妖怪》全国官方活动

马修 提供

2016年1月1日～31日期间，《口袋妖怪》的开发商Pokemon在日本9个《口袋妖怪》官方商店开展了“强・披风皮卡丘的MEGA宣传活动”。只要前往店铺参加该活动，就能获得各种口袋妖怪礼物，以及可购买官方推出的限定商品。手中持有3DS游戏《口袋妖怪 Ω 红宝石・α 蓝宝石》的玩家可以在该活动中通过配信，在5只等级为100的口袋妖怪：塔本奈、卢卡里奥、云翅龙、呆河马、鬼精灵之中随机获得1只。活动分5期展开，每期只能获得1只妖怪。

最吸引人眼球的莫过于在1月16日发售的7种萌力十足的皮卡丘玩偶。从官方提供的宣传样品图可以看到，这几只玩偶皮卡丘身披各种人气口袋妖怪MEGA形态的披风，表情与动作各异，可爱度突破天际，让人看一眼就想要买买买。这些玩偶只能在日本各地的自动售卖机中随机购得，要想集齐所有种类？只能不停砸钱刷刷刷（钱包君你要挺住啊）。


▲ MEGA 喷火龙 X


▲ MEGA 卢卡里奥


▼ MEGA 喷火龙 Y




▲ MEGA 塔本奈

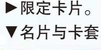

▼ MEGA 云翅龙


▲ MEGA 鬼精灵


▼ MEGA 呆河马



此外，活动期间还能在口袋商店购买到《口袋妖怪》卡牌游戏的限定卡片、并获得赠送的精美口袋名片和卡套，听起来真是让人垂涎三尺，热爱该系列且有条件的朋友不妨跳一次“坑”（笑）。



►限定卡片。
▼名片与卡套。










编编看享

栏目主持 白菜

最近生活过得不太充实？捧起掌机不知道玩什么？在电脑前不知道干什么？为了这样的你，小编们会在这个栏目中分享自己最近喜欢、沉迷的美妙事物。不看不知道，一看吓一跳，说不准谁的爱好，就能成为各位闲暇时光中意想不到的调剂呢？



跨年让你笑出腹肌——《绝对不能笑24小时》

推荐人群：搞笑节目&日式综艺爱好者

说到日本的跨年节目，相信大部分人都会先想到相当于“日本春晚”的《NHK红白歌会》，不过随着各大民间电视台开始播放自己的跨年节目，观众的选择也越来越多，其中脱颖而出的就是日本电视台的《绝对不能笑24小时》。

在介绍《绝对不能笑24小时》之前，还得先说一下《ダウンタウンのガキの使いやあらへんで》，这是一档日本电视台的深夜综艺节目，由大牌谐星组合DownTown的松本人志和滨田雅功主持，除此之外还有同是谐星的田中直树、远藤章造和月亭方正作为常规成员。节目的内容以各种令人捧腹的企划为主，某些企划中还会有惩罚环节，而《绝对不能笑》正是从企划中衍生出来的一个惩罚环节，五人置身于预先布置好笑料的环境中，并且要求克服这些笑料，如果被逗笑，就得接受打屁股的惩罚。笑料多种多样，包括各种时下的热门段子、成员之间互相陷害，甚至还请来成员的家属作为嘉宾，让成员防不胜防。节目播出后好评不断，由此慢慢变为独立的企划，放到了12月31日晚作为跨年节目播放。



▲节目的五位成员（右）和负责节目流程的DownTown前经纪人藤原宽。

今年的《绝对不能笑》的主题是侦探，五人化身为侦探，进入侦探事务所，解决怪盗引起的事件，当然，等待他们的实际上是各种

五花八门的笑料。节目的重大看点之一是请来各种大牌作为嘉宾参与笑料演出，上过节目的嘉宾包括著名演员武田铁矢、动漫歌手水木一郎，摔跤手天龙源一郎等。而今年作为嘉宾的是掘北真希，她一改荧幕上的清纯形象，用纯熟的演技让现场爆笑不断。不仅如此，今年还请来了人气偶像组合SMAP的中居正广作为第六位被整成员参与节目。虽然中居身为SMAP的队长，不过节目组并没有对他特别待遇，相反是一上来就对他大整，完全不顾他的偶像身分，同样是笑料满点。



▲节目中登场的角色都有着熟悉的外形和熟悉的POSE。



▲以自己新剧造型登场的堀北真希。



▲遇到太猛的笑料往往就是就是一锅端。



▲被整得不轻的中居正广。

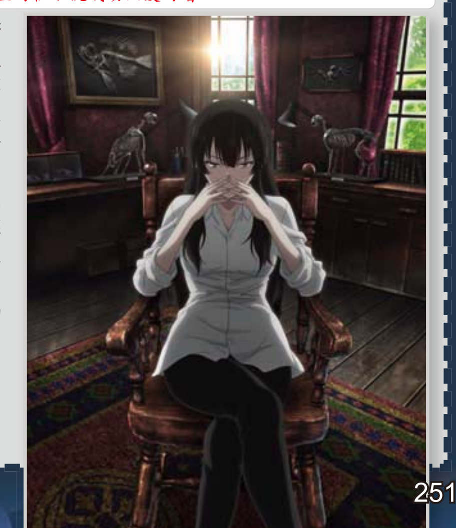
这档节目一般在几个主流的视频网站都有资源，在网站的搜索栏键入“24小时”就会有相关的联想，非常好找。除了今年的以外，以往的作品也同样精彩纷呈。虽然是日本的综艺节目，不过国内也有爱好者制作了字幕版，因此完全不用担心语言上的障碍。惟一需要观众们三思的，就是一期节目看下来洋洋洒洒6小时，还请注意看片的时间，免得“根本停不下来”从而耽误了第二天的安排（笑）。



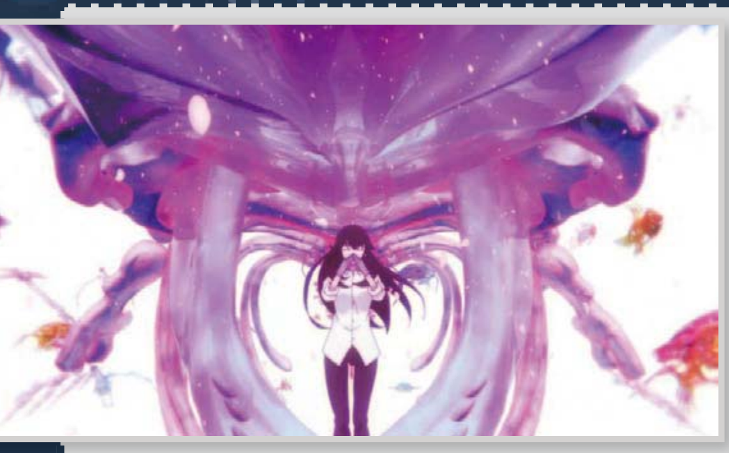
《樱子小姐的脚下埋着尸体》

推荐人群：喜欢轻推理、黑长直御姐以及思考人生的轻小说或动画爱好者

每年秋季档总会涌现出不少优秀的动画新番，这一次给大家所推荐的《樱子小姐脚下埋着尸体》（后文简称《樱子小姐》）同样有着不错的素质。动画改编自太田紫织所著的同名轻小说，故事讲述了围绕在女主角九条樱子身边的一系列有关骨头的推理事件，外貌酷似夏目贵志的男主一如既往只是个“普通”高中生，除了肩负助手一样的职责外还偶尔卖卖萌。本作最大的亮点之一自然是由伊藤静所演绎的黑长直御姐女主九条樱子，毒舌属性外加强大的洞察能力，还自带骨头控这种让人退避三舍的特殊癖好，其气场之强大足以让观众老爷们过目不忘、御姐控女王厨抖M大呼跪舔（笑）。



►充满成熟与智慧气息的御姐——九条樱子。



▲被观众们津津乐道的“变身”场景，景中可见樱子身边飘过各种动物的骨骸，色彩斑斓。

担任本作监督一职的加藤诚更是只能在百度中搜到“伊藤诚”的新人。然而就是这么一个新上加新的团队，《樱子小姐》的素质却比同期不少新番要高，除了精致少崩的作画外，作品的音乐也较为出色，无论OP还是BGM都可圈可点，让观众看得爽也能听得过瘾。在读者们拿到本辑《掌机王SP》的时候，这部动画已经划上了季度番的句号，感兴趣的朋友不需饱尝等更新之“痛”，大可一口气12集，酐畅淋漓。

作品中提及骨头的各种专业知识，且不考究真实性，其有条不紊的叙事手法以及樱子小姐推理时华丽的“变身”着实颇具魔性，让人感到不明觉厉的同时根本停不下来。而作为一部主打“悬疑”、“推理”名号的作品，其实本作在推理部分上较为薄弱，浅度的谜题设置经不起太过细致的推敲，或许作者也知道自己的短板，因此女主作为一名组装骨头的标本师，在事件中仅仅只是担当前期的类似验尸官的工作，在普及了大量骨头知识后退居二线，由警察接管后面的工作。也许推理部分会让真正钟爱本格派推理的观众颇为失望，但作品透过事件对人性的刻画有其独特的味道并颇具感染力（这也与精良的制作不无关系）。推理故事常带几分残酷，而本作在固有的伤感之余，还能体会到几分治愈的温暖，穿插在其中的青春桥段更是毫无不协调感，诠释着本作的“轻”之本质。

提起同类型的轻推理番，也许很多人会想起近年来颇受好评的《冰果》，与其鼎鼎大名的制作公司京都动画相比，制作《樱子小姐》的TROYCA就显得名不见经传了，毕竟作为一间才刚成立不久的年轻公司，作品可谓寥寥无几，而



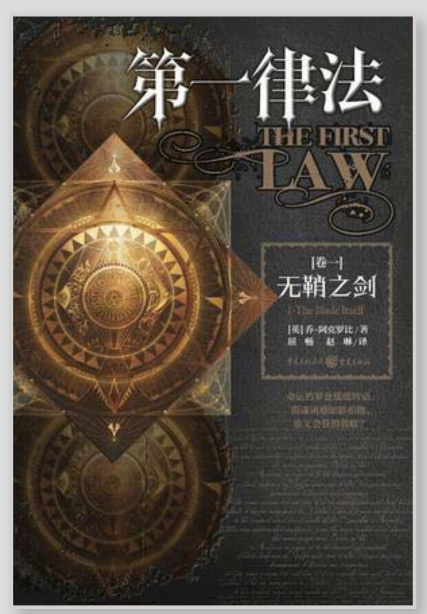


古林 推荐

黑暗浸濡，自生自灭——《第一律法》

推荐人群：黑色幽默爱好者、《冰与火之歌》等典型奇幻巨作的粉丝

自《冰与火之歌》风靡全球，其特有的“POV”写作手法就势不可挡地流行了起来。POV即Point-of-View，坚持第三人称的写法，进而以分居主副地位的复数角色多线推进主线，从多个角度勾勒出一个奇思妙想的幻想世界。本辑栏目中推荐的《第一律法》同样采用了这样的叙事方式，此系列的作者为英国作家乔·阿克罗比，原文三卷早已出版完毕，如今中文简体译本也已出到了第二本。这套小说的结构分明，分为明显的三个阶段，卷一卷二主要走正常的西幻路子并埋下伏笔，最后在卷三以超展开颠覆一切，让人唏嘘不已的结局成为全文的点睛之笔。



也许很难想象，一个奇幻世界中既没有邪恶的巨龙，也没有那些堂而皇之的魔法，有的只是阴谋、残杀、战争，那些贫瘠而残酷的人性与现实。《第一律法》所在的世界就是如此，这本黑色西幻小说由身经百战的蛮人战士开始，开篇就以深陷绝境并摔落山崖的瞬间拉开一切的帷幕。

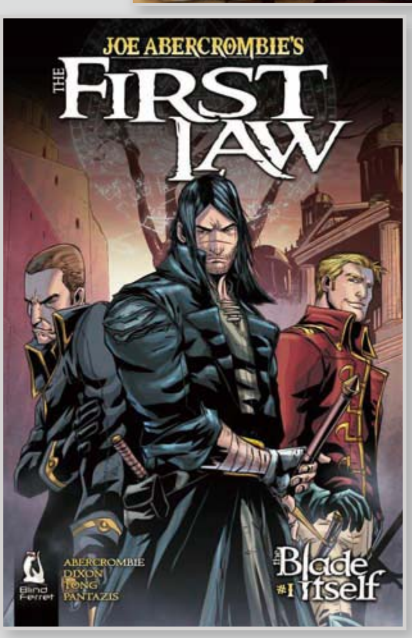
故事的舞台位于广袤无边的风暴海洋中的三块大陆，世界的每个角落都埋有不安的种子，各方势力蠢蠢欲动，战争一触即发，四处皆糜烂而颓废。小说里没有所谓的好人有好报，善恶的边界更是模糊不清：施害者曾是被害者，或是被害者成为新的施害者……大多数角色都复杂肮脏得难以看清其原貌，同时也真实得让人难过。

其中最让笔者记忆深刻的角色无疑是格洛塔审问官，纵观全书，他应该也是作者本人最喜爱的角色。曾是战场英雄的格洛塔却在被俘后受尽凌虐彻底残废，最终成为了一位做尽脏事的审问官，摇身变为无所不用其极的施虐者。然而这却是一位良心未泯的角色，哪怕历尽艰难仍看那不到前路的希望，格洛塔依旧竭尽全力去力挽狂澜。从他口中蹦出的嘲讽总会变为自嘲，幽默风趣却又透着淡淡的可悲。相信每一位读者首次翻开卷一《无鞘之剑》时，都会为格洛塔反复又反复的自问所震撼——为什么要干这个？什么人会干这个？这恐怕也是贯穿全书的核心疑问。

如今已是一线西幻作家的乔·阿克罗比攻读心理学，毕业于兰卡斯特皇家文法学校与曼彻斯特大学，曾做过影片剪辑的工作。也许正是因为这些经历，使得他的作品充满电影般的鲜活画面，而人物个性真实且鲜明，直扣人心。他自认受《冰与火之歌》影响很深，但其笔下的小说却走上了与《冰火》截然不同的路线。马丁的“《冰火》系列”更像是一本笔墨厚重的史诗传记，《第一律法》三部曲却以极快的节奏讲述了一个黑暗浸濡的故事，角色只能在里头自生自灭，根本没有什么能让他们停下走向绝望的脚步（苦笑）。反英雄主义、悲观厌世、黑色幻想……全都是对传统奇幻小说的挑战，却看得人欲罢不能。

最后重中之重的是，这不是坑！这不是坑！这竟然不是个坑啊！

►原版卷一的封面，破碎纸页与斑斑血迹都已经彰显出其黑色奇幻的特色。



▲《第一律法》的漫画版由曾参与蝙蝠侠、罗宾等漫画巨作的恰克·迪克森编写。



栏目主持 苍穹

火纹大陆

本辑专栏将视角转向暗夜方面，不过要介绍的并非是和龙马（リョウマ）相对应的暗夜第一王子马库斯（マークス），而是暗夜第一公主——卡米拉（カミラ）大姐姐。在游戏发售前的宣传PV中，卡米拉就凭借拔群的身材以及声优泽城美雪极具诱惑力的配音吸引了一大群御姐控玩家拜倒在其石榴裙下。在两大王族八位剧情核心角色中，卡米拉以其别具一格的病娇个性以及对神威（カムイ）极度溺爱的表现，在玩家中获得了超高的人气，这也从先前的官方人气投票中得到了证明——卡米拉高居女性角色榜第二位（第一名是女版神威）。

文 火花天龙剑 MALAS

《火纹if》人物杂谈Vol.2——暗夜的公主 卡米拉

如果要评选《火纹if》中最性感的女角色，卡米拉毫无疑问是第一名的有力争夺者。从第一次在PV影像中露面开始，其人设形象就旗帜鲜明地向玩家传达着“成熟女性的性感魅力”这一信号，游戏中甚至还特意制作了一段CG来表现卡米拉的傲人身材与妖艳的媚态。与卡米拉地位相对的白夜第一公主日乃香（ヒノカ）无论人设还是性格都颇为男性化，两人也形成了鲜明的对比。由于暗夜王国在原案中就是以反面势力作为基调设计的，在整体上以冷酷与不祥的黑色作为主色调，相关的角色自然也都会受到基础风格的影响。卡米拉的牛耳发饰虽然在设定中是公主的头冠，但整体看上去仿佛像是小恶魔的角一般，而她的名字也自然会让人联想到出处是否是那位著名的女性吸血鬼。这些设定在无形中又为角色的形象增添了不少邪气。

卡米拉的性格有着极强的两面性。一方面由于自幼在宫廷的亲身经历，导致她将自己的爱全部倾注在神威这个弟弟（妹妹）身上，对神威有着很强的依存性。在神威离开自己选择了白夜王国后，卡米拉受到精神打击而黑化，为了夺回神威对白夜一方毫不留情地大开杀戒，展现出了性格深处的残虐性。“为了你（神威），就

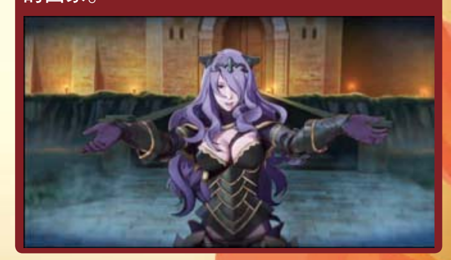
算要把那些人都杀掉，我也不会手软！”这句台词给玩家留下的印象无比深刻。而卡米拉的性格还有着不为人知的另一面，通过支援对话和基地设施内的对话可以了解到，她不仅重视家族、擅长针线活和刺绣，料理水平也不差——简直是活脱脱一个温和文静的居家女性形象，想必这也是其获得高人气的原因之一，毕竟现在反差萌也早已成为一种流行的角色属性。

虽然身分贵为暗夜第一公主，但是卡米拉的生母并非暗夜王伽隆（**ガロン**）的正妻艾卡特丽娜（**エカテリ–ナ**），只是侧室之一，因此她在宫廷中的地位并不高，从小就没有受到太多父亲的宠爱，还身不由己地成为权力斗争的工具。因此缺爱的卡米拉对于被掳掠而来、作为人质的神威，应该是有种同病相怜的感觉，这也成为她对神威抱有异常执着的感情的根源。暗夜王族中长子马库斯身为王位的接班人，出于树立威信的需要和家族中其他成员刻意保持着距离，卡米拉便肩负起了原本该由马库斯担负的长兄职责，成为了照料弟弟妹妹——里昂（**レオン**）和艾丽泽（**エリ–ゼ**）生活并与他们谈心交流的人。

卡米拉虽然在白夜篇前期因为神威的背叛而有黑化的迹象，但是在后期剧情中，她看到神威还是原来那个弟弟（妹妹），与在暗夜王国生活期间并没有什么不同，因此也开始逐渐理解神威的选择，以及国家和自身的处境。白夜篇23章“暗夜王女卡米拉”中，带领众多部下坐镇王都地下水道的卡米拉以令人咋舌的“龙脉地图炮”，让一路轻松愉快攻略过来的玩家第一次感受到白夜篇竟也有着如此“教做人”的关卡。战后卡米拉只是昏迷了过去、被部下救走，并在结局中与弟弟里昂一起参加了白夜新任国王龙马的即位仪式。这让担心是否会出现卡米拉和神威之间相爱相杀虐心剧情的玩家松了一口气，也不由得更为先前失去了生命的艾丽泽和马库斯叹息。暗夜篇里，担心神威的卡米拉带着两位部下在第10章“不期而至的再会”中前来支援，而这关也恰好是暗夜篇中堪称鬼门的一关。在透魔篇中尽管神威并未选择任何一方，但是还是被暗夜王国视为背叛者。受暗夜王伽隆的指派，卡米拉带着冰女芙萝拉（**フロ–ラ**）一路追杀神威。任务失败后，面临着回国被处刑命运的卡米拉希望神威能够亲手了结自己，但神威向卡米拉伸出了手，邀请她一起同行。虽然卡米拉的性格设定及初期表现处处充满了病娇与黑化的迹象，但是在三条路线中都能平稳收场。暗夜王国的角色也大多在性格上有着各种各样的问题和毛病，称之为“怪人集团”都不为过，这与暗夜作为反面势力的整体设定基调相衬。卡米拉在同样看上去并非常人的设定之下，故事中的结局却反而体现出了她是暗夜王国中最有常识的人之一。

由于性格加上本身的尊贵身分，卡米拉在与各角色的支援对话中普遍处于“目上”的位置，抖S的个性尽显，弟/妹控的属性使她在对话中少不了提及神威，和抖M泽罗（**ゼロ**）之间谈到的“特殊play”则显出她腹黑大胆的一面。顺便一提卡米拉是全军最爱泡澡的人，而且男性神威在误入女澡堂碰上卡米拉的情况下，卡米拉还会大方地邀请弟弟一起泡澡（喷血）。而卡米拉和女性角色之间的对话更是亮点颇多，在与两位部下露娜（**ル–ナ**）和贝璐卡（**ベルカ**）的对话中，卡米拉对部下超乎寻常的关心不免让人感受到一股暧昧的百合味，可惜暧昧终究是暧昧，在设定中卡米拉并不能够与同性结婚，不过她在非结婚状态下的结局依然能让人遐想连篇。

经历了三条路线、各种悲欢离合的洗礼之后，透魔篇结局CG中白夜与暗夜两国的和解想必会让玩家们感到异常美好。卡米拉和日乃香这两位性格迥异、但是同为神威姐姐的女性，终于也可以放下干戈、畅谈人生了。尽管从此要和即位透魔国王的神威分别，卡米拉的心中必然还留有着万般不舍，但相信即便是身在异乡，她也始终会以自己的那一份思念，默默地守护着神威及其治理的国家。



生化禁区

栏目主持：苍穹 文 生于十月革命

《生化危机0》那些事儿





诞生：犹抱琵琶半遮面

随着《生化2》在1998年初发售，“《生化》系列”就开始按照时任Capcom游戏开发本部部长的冈本吉起心中的那条多元路线发展了。在他的主导运作下，《生化》出现了一个百花齐放的局面——在当时所有的主流硬件平台上都推出一款或多款新作。为了迎接这样大规模的扩展，来自刚成立不久的Flagship公司的编剧团队开始为这些《生化》作品编写剧本，除了原本就开发了《生化》初代和《生化2》的Capcom第四开发部之外，第三开发部也加入了这些作品的开发工作，甚至还采取了与外部公司合作的联合开发模式。

1999年1月，冈本吉起在接受《电击N64》杂志采访的过程中不小心说漏了嘴，透露了一款正在为任天堂N64主机开发的《生化》游戏，即使他不肯再透露更多的内容，消息一经传开还是激起了热烈的讨论，玩家们纷纷猜测这会是一款怎样的作品。1999年10月，随着《生化2》N64版在北美地区的发售，细心的玩家发现该作里除了有之前PS初版的原本内容外，还多出了16份全新的“EX文档”，而这些文档里也增加了很多和系列其他几部作品有所联系的文字内容。玩家们进一步考证发现，在这16份EX文档的内容中，除了与已知的《生化3》和即将在2000年发售的《代号 维罗妮卡》的剧情有所关联外，其中一份“Rebecca的报告书”中还出现了一个之前从未见过的名字——Billy Coen。在2000年2月面对《Fami通》周刊的采访中，冈本吉起承认了EX文档中的一些内容的确是为N64平台开发的前传作品《生化0》做剧情铺垫的，但是他拒绝透露是哪些内容，也对记者提出的关于一张游戏截图中的男性角色身分的问题闪烁其词，只是披露了《生化0》大约将于2000年下半年发售之类的简略情报。不过他这种欲盖弥彰的举动已经无法再掩饰什么了，大家都已经心知肚明，这个Billy就是即将到来的《生化0》中的重要角色，甚至有可能是该作的男主角。

在2000年春季的东京游戏展上，《生化0》的N64版终于展出了试玩版本，玩家可以操作女主角Rebecca在一列充满了丧尸与怪物

的列车上探索，而且很快就会遇到男主角——Billy Coen。在后面的过场剧情中，玩家得知这个神秘的男主角竟然是一名杀害了23个人的逃犯，试玩版本在Rebecca再次遇到Billy后就迎来了尾声。这个版本的游戏画面基本保持了和《生化2》相同的水准，由于卡带载体在数据读取方面的优势，切换房间时的开门动画可以按键跳过。但又因为内存的原因，在遇到一些敌人、比如丧尸犬时会有少许拖慢，不过游玩节奏还是属于可以接受的范畴。游戏从音乐到敌人配置的表现形式都更贴近《生化2》，不过本作最为重要的两个系统——道具放置和操纵双人游玩在试玩版中并没有过多地展示出来。然而在这之后，《生化0》却有如石沉大海一般突然失去了消息。不久后任天堂公布了自家的次世代主机——开发代号为“海豚”的Nintendo GameCube（后文简称NGC）。一些嗅觉敏锐的媒体根据这种情况大胆地预测，包括《生化0》在内的一些原本属于N64平台的游戏已经决定转到次世代主机上开发了，后来的事实也证实了他们的预测——《生化0》真的转向了NGC平台。



▲《生化0》最初公布时的Logo。


▲女主角Rebecca最初的CG造型。

重生：柳暗花明又一村

据《生化0》的导演小田晃嗣在游戏发售后不久的一次访谈中称，《生化0》的企划早在1995年任天堂公布N64主机的拓展硬件——64DD的时候就已经开始了，当然那个时候还不叫“生化危机0”，所有的内容也仅限于一个企划案而已，毕竟当时连《生化》初代都还没有开发完成。当时以冈本吉起为代表的Capcom游戏开发本部的高层被64DD可以对其专用的磁碟载体进行读写操作的特性所吸引，并决定利用这一特性来为64DD开发各种全新的游戏。然而随着64DD由于各种各样的原因一再延期，各厂商原本为64DD外设单独开发的游戏软件纷纷转回了面向N64的普通版本，Capcom也在这个时候冷静了下来，决定将这款尚在企划阶段的游戏继续在以卡带为载体的N64上开发。有意思的是，冈本吉起当时还设想着要在N64上开发一款以忍者为主角的《生化》游戏，主角会使用武士刀、忍具甚至是忍术来攻击敌人，故事的发生时间也被设定在日本战国时期。由于商业运作与开发协调等原因，这款“战国生化危机”最终被定为在索尼的PlayStation主机上开发，名字变成了《鬼武者》，剧情与设定也和“《生化》系列”再无关系，成为了一个全新的游戏品牌。更加巧合的是，《鬼武者》也经历了转向次世代平台重新开发的历程，最终在PlayStation 2主机上发售。

1998年中期，正式被确定为《生化0》的游戏在总编剧杉村升的监修下，剧本由Flagship的编剧团队完成。当时Capcom的第四开发部正忙于《生化3》的开发工作，于是公司决定抽调第三开发部的人员来着手《生化0》的开发。由三井达也担任本作的制作人，负责人员与资金的协调筹划工作，而游戏导演就是前文提到的小田晃嗣，他也已经是经验丰富的老兵了，之前曾经在《生化》初代开发时担任游戏策划。值得一提的是，在《生化》初代开发时担任过游戏策划的几个人，几乎都在后面的各个续作中被指派为游戏的导演，当时Capcom公司内部对新人提拔的不拘一格与知人善任也由此可见一斑。

在各方面都齐备之后，游戏的开发工作也开始进行。首先构建的场景就是后来给玩家们留下了深刻印象的列车部分，列车作为游戏的第一个主要区域，是玩家熟悉系统和游玩节奏

的地方，构建过程中不能有丝毫的马虎。虽然制作组之后也进行了其他场景的构建，但是以完成度来看的话，列车这部分场景的完成度已经相当高了。游戏在2000年春季的TGS上提供的也是列车部分的试玩。第三开发部在不久之前还负责了N64版《生化2》的移植工作，对于N64的主机性能已经是相当熟悉。这次他们也决定利用N64的独特性能来为《生化0》创造一些全新的元素，其中就包括道具放置功能和双人游戏功能。起初的开发还算顺利，但是随着开发进度接近中期，制作组发现一张卡带的容量已经装不下整部游戏的内容了。为此Capcom多次找任天堂咨询并寻求技术支持，但带回来的答案却无法让人满意，这也是《生化0》在2000年左右突然销声匿迹的最主要原因。

直到2000年中期，任天堂公布了机能大幅提高的次世代主机——NGC，时任第四开发部部长的三上真司看到了机会，决定在NGC上对《生化》初代进行重制，不久之后他就将制作出来的Demo拿给第三开发部部长、即《生化0》的制作人三并达也去“炫耀”了一番。三并达也看到试玩版中那精美的人物模型和背景之后，意识到游戏已经可以做到如此华丽，他也决定将由于技术限制而处在停滞状态《生化0》转向NGC平台。幸运的是公司高层同意了他的想法，于是《生化0》也正式转向NGC平台。除了游戏的设定与剧情都照搬过来之外，其他包括场景、系统在内的数据都得从头做起，游戏也宣布延期到2002年末发售。在此期间，已经先行开发《生化》初代重制版的第四开发部对《生化0》的制作组给予了大量帮助，为制作组成员提供了很多数据、素材与开发经验。由于NGC采用光盘作为载体，很多在N64卡带上实现的游戏功能需要重新调整，在程序员们夜以继日的努力下，NGC充足的内存终于成功地弥补了光盘在读取速度上逊于卡带的劣势。而为了赶上发售日期，Capcom更是选择与Tose公司合作开发的方式。



▲Rebecca的形象根据《生化》初代重制版的设定进行了调整。

在紧张的开发过程中还出现了一个小插曲：据担任《生化0》策划工作的神谷英树回忆，鉴于“《生化》系列”的总编剧杉村升的强烈要求，游戏中临时加入了曾在《生化2》中出现过的旧工厂和研究所区域的部分场景。相信当年的玩家看到经过重新制作的熟悉而又精美的场景出现在眼前时，也会感动得泪流满面吧。在经历了一番艰苦卓绝的“战斗”之后，NGC版的《生化0》终于在2002年11月按时发售。

玩法：远近高低各不同

很多玩家在刚接触到《生化0》时都会有一种不太适应的感觉，毕竟在本作发售的2002年，“《生化》系列”已经推出了数款作品，这些游戏的系统与玩法都大同小异，即使有细节上的进化也是循序渐进的，然而《生化0》却注定要走一条与众不同的试验之路。

本作最为重要的变化之一是取消了异次元道具箱，还增加了一项“放置”指令。习惯了往常《生化》作品的玩家已经被分布各处的道具箱“惯坏”了，身上装不下的东西找一个道具箱放进去，需要的时候再从附近找到另一个道具箱就能取出来。这种为游戏流畅度考虑而加入的超自然设定虽然方便了玩家，但也降低了这个以恐怖求生为卖点的游戏作品的真实度。三上真司在领衔开发《生化》初代时就曾想通过取消各个道具箱之间的连通来提高游戏的难度，最后他也确实在《生化》初代的重制版里实现了这一想法——在重制版的“真实生存”模式中，道具箱之间不再相连，玩家在哪里放下的东西就要回到那个道具箱去取回。而《生化0》则做得更绝——直接取消了道具箱，玩家遇到东西装不下的情况时，就需要将其他暂时用不到的道具放置在地上来腾出格子。面对媒体对这一系统表现出的质疑，三上真司如是说：“只有那些真正喜欢‘玩’游戏的玩家才会沉浸其中并享受这个功能（带来的真实度）。”三并达也更在访谈中透露取

消道具箱的设定其实是致敬1989年Capcom在FC平台发售的《Sweet Home》——给予《生化》初代最大灵感和参考素材的一款游戏。在《Sweet Home》中，当玩家身上的道具装满时，只能与地面上的道具进行交换。后来在2003年发售的《生化危机 逃出生天》中，更是彻底照搬了这一道具交换机制，也进一步提升了游戏的难度。相比之下，如果玩家熟悉了《生化0》的流程与路线的话，就可以通过将某些关键道具放置在两个大场景的连接区域之类的方法来大大缩短绕路的时间，游戏的流畅度比起以往四处寻找道具箱的惯例做法反而上升了。

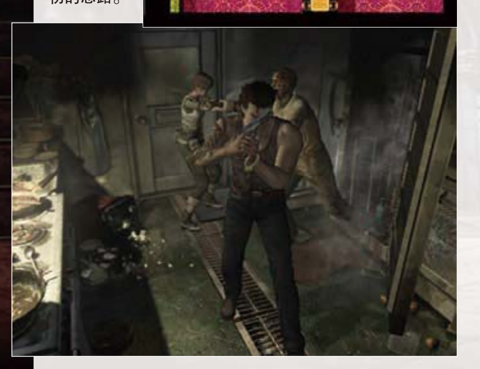
《生化0》另一个打破传统的系统是操纵两名角色，在之前的《生化》作品中，虽然也有切换到其他角色进行游戏的流程，但是玩家始终是在操纵单一的角色，其他角色在场时也只是跟随着玩家自行活动。而这次玩家需要通过切换角色、发出指令或利用右摇杆来同时控制两名角色，如果没有习惯这种操作的话，就会导致另外一名角色受到攻击，或是两名角色被分隔在不同的房间。Rebecca和Billy的特性大不相同，比如Rebecca可以钻进狭小的空间，而Billy能移动更重的物体，两人的体力值和操控枪械武器的能力也不尽相同，设定中出身于海军陆战队的Billy体力更高，使用大后坐力武器时产生的硬直也更小。小田晃嗣在访谈中也提到在游戏开发进行到最终测试的时候，有的测试员将第二名角色当成了移动道具箱，大大减少了放置道具或寻找补给的时间。玩家更是可以通过将两名角色提前放置在不同位置、并利用角色之间的切换来减少跑路的时间。可见《生化0》新增的系统与玩法也是经过了深思熟虑和精心调试的，如果静下心来研究一番，游戏带来的乐趣甚至会超越以往，毕竟由玩家自己统筹规划的玩法和路线更能为他们带来成就感。

《生化0》在系统上的创新与改变，虽然在发售时遭受了不少诟病与抱怨，不过这些新要素却在后续的作品中多多少少都得到了继承，这也说明游戏中真正的亮点是无法被淹没的，反而会随着时间的推移显露出优越之处。



►致敬本社的FC游戏《Sweet Home》的道具放置系统。

▼双人系统为系列后来作品中的合作提供了最初的思路。



遗憾：明月何时照我还

《生化0》的高清移植版即将在1月21日发售，也让习惯了各种次世代大作轰炸的新世代玩家们有机会重新体验当年这部剑走偏锋的作品。然而面对即将到来的系列二十周年，Capcom却似乎没有做更充分的准备，除了一些老游戏的高清移植或重制版以及那款素质未知的《安布雷拉部队》之外，玩家并没有看到他们真正想要的正统续作，不得不说是一种遗憾。也许Capcom已经在《生化》这部不再年轻的系列中迷失了方向，但是作为一个深爱这个系列的玩家，多少还是希望《生化》能在不断创新的同时走得更远，也希望Capcom不要让大家失望，在漫长的沉寂中适时推出全新的作品。



▲谁能想到《生化0》竟是经典系《生化》的绝唱。

猎人集会所

栏目主持 果汁

译 果汁

在《MH×》一口气推出四只封面怪物后，不免让许多猎人重新思考回一个经常被提及的问题——哪一只封面怪物最强？而在众多帅气、各有特点的封面怪物里，恐怕大部分猎人都会回答同一个答案，那就是碎龙！敏捷的动作、全新的爆破属性都让猎人们印象深刻，那么本辑就带各位读者探索一下这只兽龙种怪物有何特别之处吧。

“《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（八）

碎龙——挥舞豪拳的爆碎破坏者

DATA

分类	龙盘目/兽脚亚目/前脚拳龙上科/碎龙科
全长	约1521.77cm
全高	–
脚的直径	约178cm
登场作品	《MH3G》、《MH4》、《MH4G》

碎龙是将绿色的爆炸性黏菌缠于身上的兽龙种怪物。它的唾液里所含的特殊成分能够活性化黏菌，从而连续不断地使出爆破攻击，因此碎龙的危险性相当高。碎龙还能够自由驱使身为兽龙种所拥有的巨大而发达的前脚，其敏捷移动并攻击猎物的身姿也被他人所目击过。碎龙的后脚发达程度也在一般兽龙种之上，有时候它还会从远方一脚蹬起飞扑而来。因它这些粗暴、大闹一番的举动而令周围爆炸，使它也被称为“爆碎之龙” 。碎龙来自《MH3G》，是兽龙种里第一只成为封面怪的怪物，同时伴随它的登场也诞生了新的异常状态——爆破属性。



■头部的突起与黏菌

碎龙的头部有个被称之为头壳的巨大突起部位，头壳有个小小的空洞用于积蓄黏菌（前脚也有相同的构造）。若这个头壳刺入地面的话，就能通过往地里输送黏菌，从而在周围引发爆炸。

▲通常状态下的碎龙。

◀愤怒状态下的碎龙。

■愤怒状态与黏菌的活性化

进入愤怒状态的碎龙若兴奋起来的话，就能使唾液里含有的特殊成分汽化，让附在全身的黏菌活性化。这使碎龙的身体有很多部位都发出绿色的光，顺带一提，碎龙的甲壳所散发的光泽是因含有黑曜石而显现的。

系列第一只兽龙种封面怪物，活用前脚的行动方式与其他怪物的差别

——请介绍一下碎龙的设计概念。

藤冈： 在《MH3》里着重推出了飞龙种、海龙种以及兽龙种这三大种族的怪物。而在封面怪物这方面，飞龙种有惯例的雄火龙，海龙种则是海龙。于是我们很快就发现还没有推出兽龙种的封面怪物。所以在《MH3G》中我们认为以兽龙种为基础去设计封面怪物也不错，这点倒是很快就决定下来了。

德田： 当然，在那时候还没有构思出碎龙的造型。想让碎龙作为兽龙种而突出的个性是什么，兽龙种还没有使出的动作是什么？在思考这些问题时，我们便想出采用积极使用前脚的兽龙种大概会很有趣。

——即使兽龙种有着前脚退化，基本不会使用的设定？

德田： 倒不如说正是因为有这种设定才会这么设计。大家都以为兽龙种只有头或尾巴这两种攻击手段，但如果使用前脚的话就会出现和以前不同的风格。兽龙的骨骼是二足站立的，所以擅长使出各种小动作。比起斗智会更偏向使用类似足技的动作来玩弄对手，然后用前脚猛烈地攻击过来——若能做出这种动作，那么就能创造出和以前风格不同、玩法也不同的怪物，我们在构思中是有考虑这一点的。

藤冈： 在提出黏菌的主意前，要把碎龙制作成什么样的怪物呢？我们就这点进行了许多讨论。关于使用前脚这方面也是，只有企划书的话很难想出好点子。但是从提出黏菌的主意后，碎龙的制作就变得很顺利了。

德田： 没错，原本使用兽龙种的前脚这个设定就很有独特感，所以剩下的就是解决采用哪种游戏方式的问题了。真要说的话其实这种骨骼已经制作过一次了，因此比起海龙与雷狼龙这些从骨骼开始制作的怪物，还是没那么辛苦的。



▲《MH3G》的封面图。

成为碎龙自身游戏方式的黏菌与爆破要素

藤冈： 初期设计碎龙的动作时，曾考虑过突进后对障碍物出手、借助其力让自身移动轨道发生变化之类的，更灵活地使用手腕行动的方案吧？

德田： 嗯……完全不记得呢（笑）。

——现在的碎龙在绕后时也是单手着地回转的，是这样的印象吗？

藤冈： 是更粗暴蛮干的感觉，让前脚撞击墙壁硬是改变突进轨迹。我记得是在尝试这个方案前就被否决了。

德田： 是的，那样的话结果还是单纯的突进攻击而已，并没有什么意义。

藤冈： 这种借力的动作本身看上去像是利用了前脚，但作为游戏要素来说并没有突出的地方。所以我们还是想集中制作碎龙的殴打动作，当然，飞行道具之类的攻击方式暂且不谈（笑）。最后的成品就是诞生了以侧向位移中插入细微动作为主的风格，比如用足技灵活地绕后然后用前脚拉近距离、直接用前脚殴打造成大伤害等。当看见成品时，我们便感觉出即使不加入吐息动作也没有问题。关于这方面的基本设计，在加入黏菌要素之前就已经成型了。

德田： 对，我们还思考了在此基础上更加活用足技的方法。比如说加入让碎龙在地面上设置些什么，从而令玩家的行动范围受到限制的设定，不就能更加活用足技性能吗？要是在此之上让设置物爆炸的话会不会更好？顺着这种思路，同时再考虑到生态上的意义，我们便认为黏菌这个点子是最为合适的。

——那时候还没有爆破属性这个要素吗？

藤冈： 那时候还没确定这个要素呢，再者当时碎龙的设计也不是身缠黏菌，而是微微散发黑光、看起来拥有很坚硬的身体的形象。模样和现在相比也有很大区别。

德田： 碎龙的外貌直到最后关头也没有决定下来。

藤冈： 后来在各式各样的意见里总算挑出一个看上去比较强的外貌，最终认为散发黑光、有种闪亮感的设计会让人觉得帅气又强大，于是碎龙的外貌设计便往这个方向固定下来。再怎么说，它也是一只在火山登场的封面怪物。

——当时已经决定好让它在火山登场吗？

藤冈： 从最初设计开始就考虑这点了，因为提出包含黏菌的设计方案时提到了“如果在火山的话，散发着黑光的身体就能映出发光体吧”这样的话题，于是就在设计上反映出这部分内容了。还有一个理由就是想让碎龙凸显出个性，比如说“散发黑光的身体不是能衬托出发光的黏菌吗？”之类的想法。

德田： 我记得在那时候提出了“如果是黏菌的话就能无限次再生吧”的想法。

藤冈： 利用全力攻击这样单纯的动作来装填黏菌这个设定说不定能成为属于碎龙自身的特别要素。碎龙本体随着黏菌的消失与装填而产生变化，再配合是否放置设置物的不同状况变化，使得游戏方面出现了不稳定性而变得有趣起来。

德田： 所以我们一开始无视游戏性与难度，尝试让碎龙能够设置很大数量的黏菌，但是……

藤冈： 碎龙很有气势地设置了一大堆黏菌——“这样的话谁也赢不了啊！”

一同：（笑）

藤冈： 我们还试着让碎龙在设置黏菌后马上攻击过来、要是接触了黏菌的话就会发生爆炸等，总之先没有多想就加入了各种各样的要素。



▲在《MH4G》登场的古文书碎龙——又称为临界碎龙，其强大的实力让不少猎人望而却步。

以压倒性的攻击力来袭，作为封面怪是历代最强？

德田： 碎龙确实是很强呀。那是因为加上《G》标题的作品基本上都是玩过前作的玩家比较多，即使是同样的封面怪，《G》的封面怪也要比本传的封面怪更极端地特化某一个方面的能力。从碎龙的场合来说就是更强，特化了“强大”方面的怪物（笑）。这还是有锁定镜头作为缓冲呢。

藤冈： 最初接触碎龙时的绝望感可是不得了啊（笑）。在使用锁定镜头前因为碎龙的回转能力十分强大，不知什么时候自己就站在了黏菌上面。我是使用长枪的，因此无法迅速地收起武器，只能够巩固防御等待进攻的时机。但这样做的话，地面的黏菌就会在我被殴打的时候爆炸……“我没辙啦！”这样抱怨的瞬间发生过很多次呢。

德田： 我看到这场景就微笑着说“继续啊”。

一同： （笑）

藤冈： 然后我就打算让碎龙稍微冷静些（笑）。用前脚使出的横向殴打为碎龙创造了一个好的范围与距离，这能轻松地拉近与玩家的距离，让玩家感觉到不妙。但这是利用碎龙与玩家的位置关系来给玩家增添压迫感的一个必要要素，因此利用侧向位移的左右攻击来拉近距离与在近距离里给予强力一击的动作，我们希望要清楚分明两者来制作动作。碎龙也因此变成了一只很强的封面怪呢（笑）。

——从外表上来看就很有攻击型呢。

藤冈： 真的是做得很彻底，它会猛烈地攻击过来，让猎人没有休息的时间（笑）。像这样对玩家施加压力的方式挺不错的，也存在原本以为是慢吞吞地削弱体力的攻击，却一下子被扣了很多血的情况呢。

——以前你们也提过“说不定这是历代最强的封面怪？”

藤冈： 对，我认为是这样的。

德田： 碎龙就是一只持有强大印象的怪物，果然像碎龙、金狮子这些快节奏的怪物，无论是制作还是游玩感觉都很不错。因为我使用大剑或太刀的情况比较多，所以挺喜欢判断怪物的动作并给予伤害的打法。

——德田先生输给自己制作的怪物时，会是什么样的心情？

德田： 嗯……“我可没想把你培育成这样的孩子啊。”

一同： （笑）

德田： 但这也只是父母心而已。而且在TGS之类的祭典里看到它们被狩猎的话，就会不知不觉给它们应援。

藤冈： 碎龙在TGS的讨伐任务里不是持有历代最强级别的成绩吗？

德田： 封面怪的话无论哪一只都会为达成同样的成绩而进行调整，每次TGS里都会为达成一日起码有一组成功讨伐的平衡度作为目标。海龙、雷狼龙或黑蚀龙都是这样的标准。

——即使只有一组，作为父母来说看着它被打倒，还算是容许范围里吗？

德田： 倒不如说如果没有任何一组能讨伐的话就是调整出问题了，只要有一组能成功就行，如果是十组就太多了。



迈向《MH4》，碎龙的立场与进化的方向性

——在《MH3G》诞生的碎龙，在《MH4》里的制作有什么变化？

德田： 在《MH3G》的时候，其实已经有几个确定要带去《MH4》的攻击方式了。对这些攻击进行强度上的修正后，为弥补变弱的攻击，我们为了突出碎龙其他部分的强悍而继续进行调整。

——比如说黏菌的数量，还有扩散的方式也增加了呢。

德田： 其实那个头撞（注1）攻击是以“制作一个让玩家能够安定下来的攻击吧”为主旨而准备的攻击方式，结果变成大惨事了。

一同： （笑）

——如果使用长枪的话，这会是个讨厌的攻击呢。

藤冈： 被那个攻击打倒的话真的会很困扰啊。

德田： 《MH4》的碎龙处于不去讨伐也没关系的立场，因此比之前更着重兴趣来制作了，当然这是以修正了《MH3G》里过于不合理的地方作为前提的。

藤冈： 原本碎龙的潜能就很高，一边调整原本不合理的地方，一边维持原本的强度也不错。看着碎龙攀登岩壁留下黏菌的样子真是很快乐，“啊，原来连那种地方也去得到”（笑）。

注1：“头撞”是碎龙把头上的角插入地面，把黏菌扩散开去的攻击方式。对拿出武器后处于低机动力状态的长枪使用者藤冈来说，是种很头疼的攻击。

游人望远镜

新的一年又来了，祝读者们新年快乐！不知各位准备过一个怎么样的好年呢？小编自然是与亲爱的游戏度过了，《奥丁领域》重制版的素质让人喜出望外，过年就是得玩上这样的好游戏啊。话说回来，小编的《辐射4》主线流程依然不过一半……那么就来看看本辑游人望远镜的内容吧！

栏目主持 | 果汁



小林裕幸

Capcom游戏制作人，代表作为“《战国BASARA》系列”

在1年的最后一天里观赏了电影《星球大战 原力觉醒》IMAX版本！这是从公映以来第二次看了！



12月31日

昴星团：竟然看了两次，看来有必要去电影院刷一波了。

白菜：到处都是《星战》厨，好可怕。

果汁：赶紧！赶紧组队去看了！



山本正美

SCEJA海外发展部部长，代表作为“《勇者别嚣张》系列”

昨天观看了人生第一场斗牛战，感觉到了很强的魄力。真是非常有趣，调查相关的规则也是值得的。



1月4日

昴星团：一直以为斗牛只有人VS牛的模式，长见识了。

古林：我也曾经看过一次斗牛，每次冲刺的时候就立刻心跳加速，感觉真的很可怕。

马修：为什么我脑海中浮起了“上吧！皮卡丘”的奇妙景象。

白菜：对于斗牛的印象，一直停留在“残忍”一词上。

志仓千代丸



Mages.社长兼游戏制作人。代表作“《命运石之门》系列”，最新作为《混沌之子》和《命运石之门0》



因《命运石之门0》而从Fami通那里获得的白金殿堂奖章和香槟！这是科学AVG系列初次获得的荣誉！

12月22日

古林：居然是玛姆红带香槟，有品位！

果汁：恭喜恭喜！本作真的除了CG质量有点微妙外就挑不出什么毛病了。

白菜：前作的口碑在本作得到了回报，恭喜。

寺田贵治



《电击文库 战斗巅峰 再点火》制作人



抽到了水晶翼同调龙的HR版！！第一次抽到的HR卡是波动龙骑士，这是距离那之后多少年了呢？超高兴的！

注：HR为《游戏王》卡片内的高罕贵度，出率低。

1月9日

昴星团：和寺田大大握爪了，我这次也抽到了这张HR，真是让人兴奋的不得了，第一次则是905的港版霸王黑龙。

古林：那天盯着少年那张看了好久……假3D效果做得真不错，至少分了5层，确实很华丽。

白菜：身为一个游戏制作人，不要突然冒出一个这么强烈的属性啊！

苍穹：帮昴星团开《游戏王》大盒时并没有帮到什么忙，我还是帮开《火纹0》吧，你们几个快点买啊（催促）！

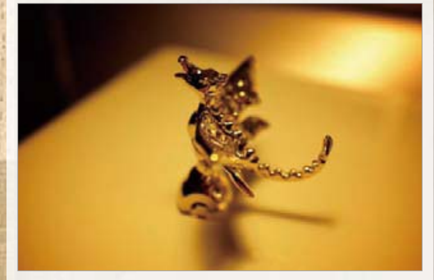
果汁：在苍老师的帮助下，上次的《火纹0》四盒就出了两张签名卡，我与白菜都一脸懵……

坂口博信



游戏制作人，代表作为“《最终幻想》系列”

龙。



1月2日

昴星团：第一眼反应是鸟……（捂脸）

古林：我怎么看着连鸟都不像……嘴巴好像狐狸呀。

马修：我竟然看成了海马……

乌冬：就只有我想起了金火龙吗？

果汁：这就是传说中的每个人都能看成不同生物的究极艺术品吗。

小岛秀夫



“《潜龙谍影》系列”制作人，最新作为《潜龙谍影V 幻痛》

购买了《假面骑士Vol.1》，封面是樱岛1号。



1月10日

昴星团：没想到小岛也是《假面骑士》的爱好者，不知道往后的作品会不会有这方面的梗。



又来到本辑的美图秀栏目了，希望各位读者在新的一年里顺顺利利！日本的新年就是元旦的时间，因此各大游戏厂商在月初就早早放出了自家的贺图，本辑美图秀就做一次特辑，给读者们看看这些精美的官方新年贺图吧！

来自 Mages./5pb 的贺图！正好是有关新作《命运石之门 0》的内容。

Level-5 的新年贺图，继《妖怪手表》后他们是否能再创造出一款怪物级软件？

来自 Arc System Works 的新年贺图，看家大作《罪恶装备》与《苍翼默示录》自然是主题。

Aquaplus 奉上的新年贺图！《传颂之物 虚假的面具》女主角久远威风凛凛的样子与“迎春”两字很搭呢。

由 Atlus 送上的很有特色的贺图！内容是还未发售的 3DS 新作《真・女神转生Ⅳ 终结》与 WiiU 上大受好评的《幻影异闻录》。





来自 Capcom 的贺图，主题是几款招牌作品的 Q 版图。

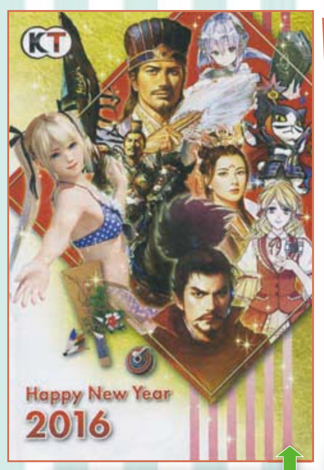
日本一 Software 的新年贺图，还是以宣传新作为主，很让人期待。





由 Compile Heart 与 Idea Factory 送上的贺图！以萌系和乙女向作品为主的两大公司！

由 Spike Chunsoft 奉送的新年贺图，虽然看着很可爱，但熟悉的玩家应该会觉得别有味道吧。



Koei Tecmo Games 的新年贺图，不同风格的作品都融合在一起。



“《秋叶原之旅》系列”的开发商 Acquire 也送上了贺图，构图明显用了自家作品的素材呢（笑）。





栏目主持:古林

百花齐放——SEGA印象（3）

本辑的“第九美术馆”会继续向各位读者介绍与SEGA名作有关的画师。作为一个注重多向发展的游戏厂商，SEGA一直致力于找寻或创造出更为不凡的特色，并为此做出许多大胆的挑战。以“杀阵”为重头戏的知名动作大作“《忍》系列”、搭载特别开发的“BLiTZ系统”的“《战场的女武神》系列”……除了在游戏类型上的多面发展，SEGA在系统上的创新依旧让人叹服。给力的游戏自然还要搭配给力的美术，下面就一起看看在这两款作品中担任主要设计师的画师吧！

土林诚

说到土林诚大神，也许大多数玩家会在第一时间想起Capcom社的“《战国BASARA》系列”，并为那独特且充满张力的原案设计而着迷。土林老师出生于1971年，1995年加入Capcom并受到赏识，成为第4开发组的设计师，在参与制作《洛克人》等知名作品后离开了Capcom，成为一位自由职业画师。此后，土林老师依然与Capcom有着分不开的联系，曾为《鬼泣》、《战国BASARA》等作品设计了大量的角色。当然了，这次既然是SEGA的专辑，着重介绍的自然是由他担任角色设计的SEGA经典名作《Shinobi忍》与《Kunoichi忍》。



▲2002年发售的《Shinobi忍》与2003年发售的《Kunoichi忍》。

诞生多年，“《忍》系列”至今仍是脍炙人口的经典大作，早期登上了SEGA推出的街机、MD与SS平台，后来还在PS2平台上大放异彩。多年来，恳求这个系列再露锋芒的呼声不断，SEGA还曾在2015年愚人节当天放出两张号称是新作的高清图片，但之后就杳无音讯，果然还是希望渺茫啊……先抛开这些让人怨念的展开，一起来看看土林大神笔下那些堪称经典的原画与设计吧。



▲《Shinobi忍》的男主角秀真，标志性的红围巾相当夺目，充满速度感的线条完美展现了他俊敏的身手。

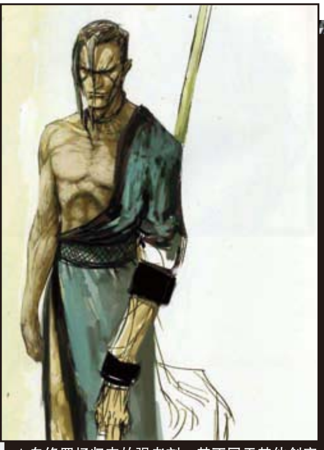


▲秀真的青梅竹马朱刃，胧一族的逃忍。与秀真相比，用色相对柔和，着重于表现其柔美的女性线条。



由土林诚进行角色设计的《Shinobi忍》在2002年登上PS2平台，这款游戏与1987年的街机游戏《忍–SHINOBI–》、MD平台《超级忍》同属于“《忍》系列”，是一款可以操作主角飞檐走壁连续杀敌的充满速度感的3D动作游戏。也许正是因为游戏的这一特色，土林老师的设计也显得极具速度感。用色爽快，常常以强烈的色差展现动作张力，让人留下深刻的印象





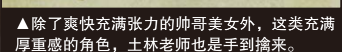
▲自修罗场归来的强者刻，其不同于其他剑客的佩剑方式让人感受到一种莫名的沧桑之美。

▲▶主要角色『刻』与『朱刃』的人物设计图。



2003年推出的《Kunoichi忍》则以女忍绯花为主角，与前作类似的“杀阵”系统搭配英姿凛凛的性感美女，着实别有一番韵味。宛如点睛之笔的绯红之色正是这个角色的一大特征，在各种设计原案中，土林老师常常铺下略微昏暗的背景色以强调那份诡秘而柔美的艳红。





▲除了爽快充满张力的帅哥美女外，这类充满厚重感的角色，土林老师也是手到擒来。

◀《Kunoichi忍》的概念设定图，强调了角色身上的红色点缀。

▼大片的艳红融合绯花，组成美艳的一轮之花。





▶这种带着水墨触感的大胆作画风格也是土林老师的一大特征。



▶《Kunoichi忍》的主角绯花，贴身服装的设计着重强调了其完美的S型身材，游戏中的行走也是模特般的猫步，十分诱人。

如今，土林诚主要使用Photoshop进行作画。他表示自己在进行设计时，会强烈意识到自己作为“角色设计师”的身分，进而对每一个角色做出细致入微的详细设计，把游戏角色所必须的可动性也考虑在内，而不是一味地怎么炫酷怎么画。传闻每设计一个角色，他都会留下数量惊人的速写与草稿。而经年累月之下，那水墨般的大胆上色已然形成一种独具个人特色的画技，其设计理念也成为众多游戏画师的创作标杆。

本庄雷太

本庄雷太就是著名的同人画师“RAITA”，一直活跃于各大同人漫展。近年来，优秀的同人画师一跃成为游戏设计师的情况不再罕见，这位大名鼎鼎的RAITA大神也是其中之一，为SEGA一个全新的RPG系列设计了大量的角色原案。



◀游戏实机运行的均是这种水彩风格的仿手绘3D建模，看起来确实有其独特的厚重质感。









◀▲本庄雷太为《战场的女武神》所绘制的多个角色，细腰与长腿是明显的画风特征。

这款游戏就是在2008年发售的PS3平台RPG《战场的女武神》，其最大的特色为可以在进行战术布置的同时操作单兵做出行动的“BLiTZ系统”与新颖的绘图系统。这种新的贴图使游戏中所有3D建模都呈现出类似于水彩的手绘风格，成功给玩家带来独特的视觉感受。新IP大获成功后SEGA又接连推出了后续两款PSP作品，至今势头不减，初代的PS4版将在2016年2月推出，而最新续作也预定在2016年末发售。只是最新作《苍蓝革命的女武神》的角色设计不再由RAITA负责，而起用了活跃于角川书店的著名漫画家清原紘。





◀《战场的女武神》二代与三代的设定集封面，RAITA也很善于表现兵器的金属感。

RAITA主要使用SAI与Photoshop作画，在脸型五官与身材方面有着浓厚的个人风格。尽管这位画师的同人作品总是让角色表现得相当丰满肉感，且偏好夸张的曲线与病态美，但他的商业设计还是十分正常的。通过《战场的女武神》这部作品，就能明显看出他在游戏设计上有着同样出色的表现，不再注重于典型的卖肉，而是通过精致的服装、部件等细节塑造角色。当然了，在同人的圈子里，他依旧是一位活跃于一线的卖肉大神（笑）。

▶本庄雷太所绘制的《战场的女武神》人气角色『塞尔贝莉亚』1/7手办原画，这就是常见的RAITA画风了。

▲本庄雷太的第一本商业个人画集，收录了大量与战车要素有关的奇幻题材作品。

◀这是一张以巨大乐器为主题的原创图，看得出RAITA功力深厚。

（未完待续）



掌机王自由谈

栏目主持：马修

《跨界计划》曾以多厂商人气角色共同登场为卖点，获得了不少玩家的青睐；如今《跨界计划 2》已经发售了两个月，而本作相应的详细点评也已出炉。来看古梓同学对该作的精彩评论吧！而大家如有游戏评论、游戏生涯回顾、游人小说等题材，也都欢迎投稿到自由谈。当然，仅用 400 字点评游戏的《玩家点评》也继续向大家敞开大门，把你的见解和看法告诉大家吧！

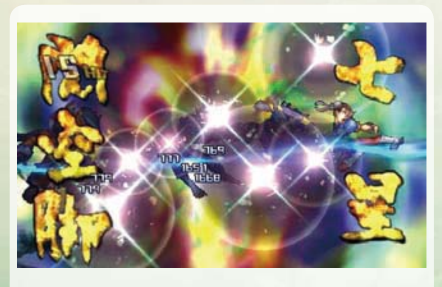
文 古梓

情怀无价——简评《跨界计划 2》

曾几何时，笔者自认不是一个有资格谈论情怀的人。然而近日在网上连载《跨界计划 2 勇敢新世界》（以下简称《P×Z2》）相关图文，当一朋友表示无法理解笔者的喜好时，咱才突然发现原来自己竟也已经到了开始谈情怀的年纪。其实早从当年《Namco×Capcom》（以下简称《N×C》）发售时，咱就对这杂烩了许多游戏角色的形式毫无抵抗力，说喜欢得不行都一点不为过。所以一得知同样类型的《跨界计划》（以下简称《P×Z》）公布，那自然无比期待，虽然之后该作值崩的速度之快、幅度之大皆让其成为业界的一个笑话，但笔者仍旧对当初首发限定版没有一丝一毫的后悔，因为咱的的确确从中体验到乐趣和感动，这就够了。于是笔者对其续作《P×Z2》必定更加支持，事实证明，这一作无愧于从《N×C》到“《无限边境》系列”再到《P×Z》的集大成之作。通关两周目后，笔者激动的心情着实难以平复，这才有了下文。

充分彰显情怀的音画

其实从《N×C》开始，制作方就很会打情怀牌，首当其冲自然就是音乐，每每响起那些熟悉的经典 BGM，总能将玩家的思绪拉到过去的快乐游戏时光中。想当年大家或



三五成群在街机厅里奋斗，或挤在家里联手破关，那种无忧无虑的感觉自是最为美好的。而本作的限定版更是采用诸多绝对原汁原味的 BGM，加之大量演唱曲目，有的娓娓道来，有的悠远动听，有的热血澎湃，有的古风淳朴，有的时尚灵动，绝对能冲击到你的心灵。不开玩笑地说，当听到那首《美妙新世界》的时候，笔者已然泪流满面了。

这里必须说一点，本作的画面和前作其实并没有太大的区别。那为什么前作那么多惊悚的马赛克画面在这一作几乎都没怎么看见呢？不过是制作人稍微学聪明了一点罢了——不再把原素材作拉伸处理，而是选择一个比较恰当的角度表现出来。比如本作的主角零儿和小牟的必杀技收招 POSE，相对前作只不过换了个站位，立时便有奇效；再如春丽的闪空脚，镜头一拉远看着还很绚丽。实际上，角色分辨率并没有提升，所以敌方

BOSS 一发必杀技，收招时候那一坨（请容笔者实在找不到合适的词汇来形容）模糊的身影还是相当的刺眼。或许制作方也知道这点，所以本作比起前作加入了更多炫目的特效和更为艳丽的色彩，只是如此搭配之下，当陷入乱斗局面时候，整个画面简直让人眼花缭乱甚至于一时间无所适从。也不知道是不是过分追求特效的表现力，本作在叠加过多特效的时，画面总会频频出现严重的拖慢现象。



其实《P×Z2》在表现角色动作上已经做得很不错了，例如《街头霸王》、《铁拳》和《VR 战士》那种格斗游戏角色在动作设计上自然没什么困难，可诸如《鬼泣》、《洛克人 X》以及《Shinobi 忍》之类，既要充分忠实各自游戏作品的动作表现角色，又要契合本作的战斗系统，实属难得。比如《噬神者 2》的雪儿和娜娜那组的动作设计，沉迷“《噬神者》系列”的吾友看了后连连发出“我游戏里就是用的这招”类的感叹。更加令人对制作方刮目相看的是，本作里面即使是那些前作就参战过的老角色，所使用的招式也几乎全是重新设计，相当的有良心。

说到画面，这里不得不大书特书的便是本作的角色动态特写，全部重制自是不用多加说明，表现力上更是窜升到了一个新的层次。瞧瞧这些角色特写，无论是动态细节，镜头转换，又或者特效渲染，都极具动感和视觉冲击力。虽然帧数有所不足，但终归瑕不掩瑜。再有便是对各部游戏原作场景的还原，前作中对《光明力量》基地的还原度之高令人叫绝，本作更是如此，例如《鬼泣》城堡外围的那张地图，还有《宵星传说》的第一个村庄，场景气氛渲染恰到好处不说，该有的细节全部不落，简直是原作场景的微缩模型。

扬长补短的诸多设定

记得《P×Z2》刚公布的时候，官方时常更新信息，虽然很详细，笔者却始终没有一个实际概念，以致于看到官方某篇博文中提到了本作最关键的三个改进着手点时，仍旧不明所以。一直到真正玩到，笔者才豁然开朗，必须感叹一句：本作相较之前作所做出的改变简直可以用翻天覆地来形容，这无疑体现出制作方对于玩家反馈信息的认真态度。



初玩《P×Z2》，第一个感受便是手感上的不同，虽然前作引用了“《无限边境》系列”有点飘且有点乱的手感，希望恢复《N×C》那样充分体现格斗游戏硬派手感也是不现实的，但本作对攻击的判定却变态地严格，要想跟前作那样随随便便就打出高连击几乎不可能。这其中尤以交错命中的更改最为直观，前作只要是双人单位（以下简称 PU）和单人单位（以下简称 SU）或者其他 PU 攻击命中敌人，便会将敌人直接锁定，然后只要保证至少有三人持续命中该敌人，敌人就会始终被定住任你宰割。乍一看这系统很不错，打起来非常爽，可时间久了，你就会发现这根本就是在搞无脑群殴。所以到了本作，交错命中规定只有和 SU 才可以达成（虽然可以通过后期习得的某些技能让 PU 也参与进来），而且必须是招式同时命中才能有效，所以经常出现明明 PU 和 SU 对着敌人一通狂揍，却死活定不住的尴尬局面。而且即便达成交错命中，也无法一直固定敌人。同时，本作还引入交错破坏这个概念，我方角色中有不少招式是可以直接破坏交错命中，虽然看似扰乱了攻击套路，可取而代之的是破坏交错命中那一下伤害值奇高，于是便有了先交错命中敌人，然后发动交错破坏，再命中再破坏换取高额伤害值的邪道打法，回报似乎比中规中矩的连招还高上不少呢。

还有一个新概念便是幻影取消，攻击过程中你可以通过按键取消这一招的攻击动



作，这时周围时间流逝会变得很慢，很方便你打出会心一击，并且会额外增加一次攻击机会。但这一招对于 XP 的消耗太大，虽然说每一招都有一个特定时机发动后可以使得 XP 消耗减半，又或者通过装备特定技能来减少 XP 消耗量，但始终没有什么实用价值，不过也给玩了家一个新的研究方向：试想一下，在攻击之前就给角色加上诸如提升会心攻击伤害，提升 XP 回复量等 BUFF（本作 BUFF 的加成效果是可以叠加的），然后充分利用第四次攻击打出极高的会心伤害，再用快速补充的XP来上一招会心版必杀技，那伤害数值得有多高啊。12 月中旬，官方还特意更新了 1.2 版本补丁，似乎有意对幻影取消进行新的调整，看来这一项设定有望真正的实用化。

至于三个改变点，首先是缩短沓长的流程，记得前作的时候每组 PU 最多能发动五次通常攻击，加之五招全用还能奖励一次，也就是六次攻击。看起来每轮攻击都能打得很爽，但却导致每一场战斗都被拖得很长；反击时候更是如此，因为无论是反击、防御还是完全防御都得消耗 XP，为了保留 XP 应对强敌又或者使用技能，玩家往往选择消极对待敌人的攻击，更有甚者全程无视敌方的强攻，如此一来，每一话的时间自然会消耗得更多。本作则不同，不仅强行限制每一轮战斗只能发动三次通常攻击，而且无论你用什么招都不会有奖励，自然缩短了战斗时间。同时，反击、防御和使用技能消耗的是 SP，只有完全防御才会需要用到 XP，加之以必杀技或者复数技消灭敌人能恢复 100 点 SP，这就鼓励玩家积极反击，通关速度自然会快上不少。

其次是修正不足点，为了体现出走位的重要性，本作加入了朝向这一设定，从敌人侧面攻击会有伤害加成，背面攻击加成更高。面对强敌，背后攻击自然是上上之选，而玩家也需谨记像前作那样随随便便在大地图上走动是绝对不可以的，分分钟让 BOSS 背后来一招必杀技，就直接挂掉了。另外一个修改的要素就是加入留存奖励，你在上一场战斗中没有用到的某个招式可以保存到下一轮攻击里，但并非是增加攻击次数，而是这一招会被点亮，作用为提升 XP 回复量和攻击伤害值。这样的修正其实就是避免玩家对明明 HP 归零的敌人还穷追猛打，前作中相信跟笔者这样有着严重强迫症到必须用掉所有招式的玩家绝对不在少数，而且这关乎 XP 槽的积累。但到了本作，虽然连击数会有金钱加成，也可以积攒更多的 XP，但将某些招式保存下来，以更高的回报率招呼到关键敌人身上也不失为一个绝好的选择。不过这个留存奖励到了后期便显得越发鸡肋，皆因每次攻击只能出三招，等你学满五招不管怎么打都肯定会有两招是保存下来。不过本作鞭尸非常困难，HP 归零的敌人一碰到地面直接就化成灰了……

最后则是发扬优点，要说这系列的最大优点，自然是丰富的角色。为了更加体现出这一点，加之玩家反馈中也提到前作角色没有培养要素，所以本作加入了角色的招式强化以及自动技能习得和装备这两项设定。招式强化不仅加强了账面上的攻击力，还能提升 XP 回复率、特殊效果发动率等方面，相当实用。自动技能则更为重要，伴随着角色等级提升和特定关卡的通过，可装备的技能数量还会增加。因为本作不再像前作那样以速度决定行动顺序，而一反传统变成回合制，所以这些需要满足特定条件才能发动的自动技能对战局的改变有着不容忽视的力量。只是这两项设定都需要耗费大量的 CP，所以想要全部改满便注定是一条刷刷刷的不归路。

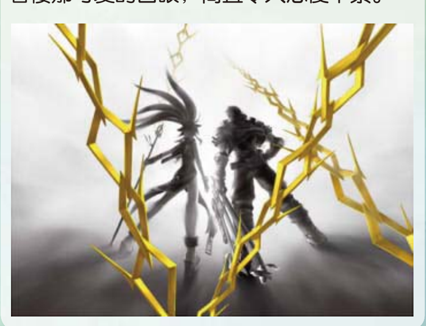
其他的诸如大地图上加入多样地形效果、关卡条件多变、既有保护固定目标不被入侵又有追击逃跑中的敌人、快速获得散落在地图上的物件等，都让本作的流程变得更加新奇有趣，只可惜难度还是偏低。说到难度，本作二周目会开启挑战关卡，可以在里面得到角色的专属装备，代价就是必须迎接一个又一个强化得十分过分的杂兵和 BOSS。话虽然这么说，但操作上并不存有多

少难度，还是追求技能和攻防数值搭配，事实上，关键时刻一堆技能 BUFF 加身，分分钟秒杀敌人上百万 HP。只是二周目开启的进阶模式不够厚道，强化了敌人却并没有给出相应的奖励，分明就是逼着人去买 DLC 的 SP 进阶模式好快速积攒大量金钱和 SP 嘛。

熟悉的剧情编撰

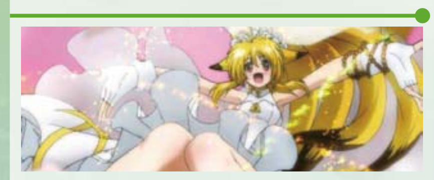
时至今日，笔者始终偏执地认为，剧本在一部游戏中有着至关重要的地位。比如本作，或许你会因为宣传视频中出现的爽快连招和热血必杀技表现而开始关注它，并在最初游戏的过程中对它充满着新鲜感。但相信我，这股新鲜的味道很快就会散去，留下来的只是重复不断、枯燥单调的操作，所以能让你继续心情愉悦、不厌其烦地玩下去的，主要动力之一就是剧情。

单就这点来说，本作的剧本是合格的，因为这个系列的最大卖点其实是诸多性格迥异的角色混在一块引发的各种逗趣的互动剧情，既要保证角色的原有性格设定，又要很自然地融合到大乱斗一般的剧情流程中，其实并不容易。比如仙狐小牟是个游戏的狂热分子，这点虽然在本作并没有太多提及，可往往一句“这格斗游戏手柄按键没用啦”之类的话语就能自然而然表现出来。再如“《铁拳》系列”三岛家族的孽缘，虽然风间仁死活不认一八是自己父亲，平八更是不理会一八这个儿子，可三人愣是形势所迫走到一起，期间各种不耐烦互呛自是不可避免。而“《樱大战》系列”的樱花和艾莉卡为大神一郎争风吃醋的搞笑场面比比皆是，偏偏大神一郎还总爱用其高超的语言技巧让一众来自其他作品的女性角色心花怒放，再回头看看樱那可爱的白眼，简直令人忍俊不禁。



虽然自打《N×C》后，有栖零儿、小牟和沙夜在“《无限边境》系列”和《P×Z》都有登场且戏份还挺重，但终归只是打打酱油而已，核心剧情一点都没有提及。所以自打看到有栖零儿和小牟这对组合重新登上主角位置，外带官方打出森罗和逢魔的字眼后，笔者就已经将《P×Z2》当成《N×C》的正统续作。事实也是如此，单从剧情上说，本作才是《N×C》的真正延续。

或许因为本作是正统《N×C》续作的关系，所以森住所编撰的剧本几乎处处都透着一股似曾相识的味道。首当其冲的自然是各种梗的运用，这其中既有声优梗，也有游戏原作梗，甚至连广告梗都不放过。比如来自“《洛克人 X》系列”的 X 和 ZERO 一看到满地尖刺就心有余悸，还表示这太恐怖了，为什么？因为原作中他们碰到尖刺会直接爆炸；还有来自“《樱大战》系列”的樱花和世嘉三四郎初次见面那满屏粉红色场景下互相开心笑着追逐的场面，其实是向当年世嘉三四郎的某个广告致敬。可以说，整个过程是不断丢搞笑包袱的过程，就看你接不接得住了。再有便是诸多《N×C》场景和桥段的重演，比如龙宫城故地重游，空中战舰借助飞机弹射器逃生的戏码，这些都令人找回了久未的怀旧感觉。可惜的是，本作的剧情也和《N×C》如出一辙，就是不断在各个不同世界中穿越，最后才将主线剧情明示。不过还好，最后一关不像《N×C》那般伤感，反倒给人坚定和坦然面对的感觉。



仔细一想，时隔十年，本作算是将《N×C》剧情遗留下来的问题给解决了，比如九十九计划的真相、逢魔的真正目的等。结尾处零儿和小牟第二次月下对话则是对《N×C》略带悲伤的结局做出呼应，并为故事画上一个称得上完美的句号。至于系列是否就此终结，笔者始终觉得森住其实还偷偷埋下不少伏笔，比如沙夜的身体之谜……想到这里，咱便又开始没来由地期待起续作来。或许，这就叫情怀吧。



PSV 枪弹辩驳外章 绝对绝望少女

厂商：Spike Chunsoft 类型：FPS

评论人：苍之痕 评分：

作为《枪弹辩驳》的外传作品，素质上来说本作还是对得起作品的名号的，也正是因为是外传，所以反而玩过之后觉得缺少了点什么。而港中发售后，有一点很值得称赞：游戏的汉化的水准非常之高，很少看见有错漏之处，图片也进行了汉化，这无疑让玩家的游戏体验获得了提升。

可能是笔者手太笨，但笔者还是觉得操作方式别扭，在操作困（小丸）的时候，即使有多种技能辅助，还是觉得很忧伤。灭族者翔就能愉快地切熊，这倒是一根救命稻草。视角的话，还是需要多多适应，转角遇到黑白熊是常有的事情。言弹和技能的设定只能说一般。还有解谜小游戏，好像类型很多，但是多少让人感觉疲惫，可能是审美疲劳。在游戏进行的途中各种各样的小段子挺有趣，当然比较和谐……

本作的剧情还是值得称道的，填补了一些 1 代和 2 代中间的剧情，个人感觉剧情为游戏增色不少，看完剧情也算值回票价了。系列的收集要素也还的，收集控请务必按着攻略游戏，因为有些东西未必能一次找到。

总的来说，这是一款非常值得体验的游戏，向所有玩家推荐！



PSV 口袋妖怪绘图方块

厂商：Nintendo 类型：PUZ

评论人：星月 评分：

本作在保留“《绘图方块》系列”让人欲罢不能的魔性玩法的同时，引入的技能系统因为出战尺寸和每种精灵细节上的不同，而使得精灵收集有着非常大的实用价值，幻之精灵的设定更让玩家体会到不输于《口袋》原作的惊喜。不同的关卡任务也给了玩家以丰富多样的选择。游戏的难度递进非常合理，尽管在刚上手时会因为不熟悉规则感到有些吃力，但随着经验的积累以及拥有更多精灵来辅助，当面临中后期各种高难度关卡时，经常会获得战胜强敌的成就感。而没有技能辅助的拼图石板，则很多时都承担着在启发玩家攻关思维方法的作用。

笔者全程通关下来，几乎没有任何重复感，而且越玩越爽快。虽然这是建立在课金的基础上，但设立上限的课金系统也非常是良心，完全完全可以理解为 150 元的低价买入一款非常好玩的游戏。

至于不足，就是某些关卡的限定条件过于苛刻，虽然可以通过拍照后重复挑战快速达成条件，但还是有些作弊感。一些技能的实用度也比较低。而“其他模式”虽然有新意，但却没有新的精灵收服，减少了挑战的动力。但瑕不掩瑜，游戏在赋予玩家各种不同的激烈和爽快的体验上做得相当到位。来用解谜收服口袋妖怪吧！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

主持 马修&果汁&昂星团
插画 西瓜树

掌门人



2016年开年第一辑，给大家问声好，也给大家拜个早年，时间过得真是太快了，回想去年一整年基本上是一直在低头忙碌，一抬头，一天过去了；又一抬头，一个月过去了；再一抬头，一年过去了；再再次抬头……嗯，这辈子还早着呢。不过既要埋头努力学习工作努力玩，也要抬头看看周围看看世界，这也是个真理。那么值此时，该跟大家说一句怎样的春节前祝福呢？就这样说吧：祝大家在新的一年里，遇到更多可以玩得欲罢不能、不想抬头的高品质游戏！

表达决心

隔壁《UCG》的众多编辑已经表达了对《死或生 极限沙滩排球3 美丽女神》“最强版预定没跑”的决心，请问《掌机王SP》的各位小编有何感想？

南宁 Billy

白菜：诶？为什么我要对一款排球运动游戏那么上心？

果汁：“崽，阿妈对你们很失望。”

古林：我都想好玩法了，身为一位手残志不残的玩家，必须让高手选我的女神，然后就可以看到我的女神大杀四方了！天哪，我真是太聪明了！

马修：玩体育类游戏一直手残的本人表示，到时候看看大大们的直播和高清视频就可以了。啊，超然淡定的我……

乌冬：我只想说，还能不能一起优雅地玩耍了。

毒

打开《怪物猎人×》创建新档时，我发现女声的Type11有毒！要是选了这个女声还怎么敢在别人面前开声音玩……同样男声最后一号也有毒，纯粹是青蛙叫……

南宁 黄曦

昂星团：我会告诉你我和乌冬锅锅就是在周围一群机友功放Type11女声的环境下过来的么？任务都完成了还在别人一旁不断地空挥武器真是烦得要死啊（笑）。

白菜：难怪你要用“♂易建联♂”协调阴阳平衡。

果汁：曾经有一丝的犹豫要不要选男声最后一号，最终还是没有勇气。

乌冬：从来都不开女号，但是身边有很多男猎人却对女号表现出了浓烈的兴趣。

♂易建联♂：原文是“You get mad？”被观众空耳成“易建联”，因为出自哲♂学视频中，所以两侧加上了“♂”符号。

只言片语 | 我从《MHP2》一直玩到现在，“《MH》系列”可谓是我从小玩到大。《MH×》的全新模式更让我对系列的未来走向更为期待。（南宁 Billy）



联机时有为队友做出过什么英勇事迹吗?



古林

玩《Dayz》的时候曾经偶遇几个国人，坐在草丛旁聊了一会后产生了奇妙的革命友谊，然后我远远看到几个穿迷彩扛枪的跑过来我立刻就大喊一声快跑……然后他们跑掉了大半，而我第一个就被打死了。这真是个神奇的游戏啊。



乌冬

《MH×》联机打黑炎王，队友被拘束攻击打中，想上去输出，想不到黑炎王的拘束非常短，刚到它脚下它就松开了队友，结果我为队友挡下了最后的火球，虽然不是本意就是（笑）。



白菜

联机经常玩对战，协力类碰得不算多。记得以前玩PS3的《终极军团》的时候，与日本玩家联机抱团对战，被人发消息称赞过。也不知道怎么回事，不就是普通的“哪里告急去哪里”嘛。



果汁

老实说，虽然我愿意为团队贡献，但我更喜欢划水，所以比起英勇事迹，我还是受队友恩惠比较多。比如玩《MH》的时候，我的血量都是别人吃生命粉尘补的。



马修

经常网联《钢铁潜水员 潜艇大战》的4V4随机配队。最英勇壮烈的一次是我方等级与对方等级（等级和强弱无关，但反应作战经验）相差极大的情况下，本人利用地形成功拖住了对方三艘敌潜艇与之周旋，给队友创造了三打一的机会。结果是我寡不敌众最终被干掉，三个队友也被经验老道的对手打红血了，而且最后依然是4打3，我方失败。



苍穹

个人平时玩联机游戏较少，最近的还要追溯到《龙之王冠》发售时，跟白菜、阿鲁他们天天中午联机。“英勇事迹”很多，比如操纵矮人把别人正在连段的目标抓起来丢啦，关卡中途做料理时抢珍贵食材啦，把做糊了的东西塞到别人碗里啦……相互妨害才是联机的最大乐趣嘛（笑）。



昴星团

这里就说一个印象较深的乌冬锅锅的事迹吧。之前一起联机打宝缠爆锤龙的时候，我不甚武士道碰瓷失败被催眠气体催眠，就在BOSS准备对早已残血的我施展大地一击时，空战风格的乌冬锅锅立马跳到了它的面前，以迅雷不及掩耳之势一锤把我挑飞，然后自己一个筋斗跳出了BOSS的攻击范围，那场面甚是精彩。

时间呢?

本来以为上大学可以轻松的，可是上了大学却发现玩游戏的时间反而没高中多了（高中经常两三点才睡，写作业时下面藏着游戏机啥的），不知道以后会不会玩游戏的时间越来越少呢?

四平 范署明



白菜：一天理所当然只有24小时。如果这位读者发现玩游戏的时间变少了，不妨仔细想想，比之前减少的时间都花到哪里去了？如果是学业，日后说不定就是干大事的人；如果是社交，日后说不定就有不少的好友和门路。游戏时间减少不一定是坏事，重要的是这些时间用在了什么地方。

苍穹：所谓“上大学轻松”只是比起中学时代更能自主分配自己的时间罢了，但是要面对的是毕业后的出路问题，其实压力是更大的。每人每天都只有24小时，区别只在于怎么用、优先级是如何安排的。BGM响起“时间都去哪儿了……”

马修：其实相比于学业这种大多数人来自于家人的被动压力，以后工作、感情、家庭这些出自于自身的主动压力对娱乐的影响更大，前者主要是被迫压缩游戏时间，虽然游戏时间少但却会更加期待；后者则完全处于一种什么都不想做的心累状态，所以说不同年龄段的对娱乐有不同的心境和心态，给自己设定好目标，安排好时间，让游戏成为你缓解压力的好伙伴，无论游戏时间多少，对游戏的喜爱都会继续下去。

只言片语｜《怪物猎人×》，又一新作，作为老猎人，我非常喜欢《怪猎》的游戏。（北京 郑和）

微生活

1.开男号，还是女号？

（众编因掌门人而展开《怪物猎人》到底开男号还是女号的讨论）

苍穹：男性玩家开女号不是很正常的嘛，开男号才奇怪。

白菜：没有这一说法。

昴星团：《掌机王》部门的男猎人全体躺枪。（《MH×》里昴星团与乌冬均是男号。）

果汁：对于这个问题，某男性玩家的回答是“为什么要看着同性角色的背影”。他的意思是怎么都会看到背影，那为什么要看男性角色的背影。

白菜：这就是“代入感”和“养女儿/儿子”之间的区别。男玩家开男号——“我超帅”，男玩家开女号——“我女儿超帅”。

苍穹：所以我玩《讨鬼传》开女号哒，PS2时代玩MH2dos也是开女号哒。

昴星团：建男号确实是代入感强，你看乌冬锅锅的名字都叫乌冬。那果汁开男号原来是喜欢看男人的背影吗？

果汁：我只是单纯喜欢穿高达装甲而已，男号的高达装比较好看，并不是对背影有兴趣。

苍穹：是是是，你比较喜欢看女孩子我们都知道，这题材就到此结束了。

（并没有给果汁解释的机会，这个话题就这么强行带过了）

2.记一次成功的安利

（拿到《卡片战斗先导者》新作的果汁，想要推荐编辑部其他人玩，她选择的安利方法是……）

果汁：《卡片战斗先导者G》，我朋友只要PR卡，游戏本体卖130，谁要？

苍穹：你们这些决斗者。



果汁：130那么便宜，买一张值得。

苍穹：安利水平太差。

白菜：给我拿一张吧，就当我中你这个安利。

果汁：好！

古林：计划通啊！

白菜：（仍然在解释）给自己一个打开3DS的理由。

苍穹：（瞬间被打脸，怒了）走别人的路，让别人无路可走的毛老师又出现了。FTG、火纹0，现在连VG都要被吊打，果汁你活着还有什么意思。

昴星团：从各个方向被吊打。

果汁：（莫名其妙的自信）关于《卡片战斗先导者》我可是有老玩家的尊严！

古林：我已经看到了未来，过完年回来，练成归来的毛老师与发出悲鸣的果汁。

苍穹：期待起来了。

（欲知后事如何，敬请关注以后的微生活）

绅士游戏

话说绅士类的番剧还有游戏是不是只有男性小编才会接触啊？有没有妹子小编接触呢？对绅士类游戏有什么看法？

南宁 Billy

苍穹：这个问题就要@果汁同学了（斜眼看）。我玩过最“绅士”的游戏只有《DOA5》的程度。

果汁：问女性玩家这种问题的话，我觉得大部分得到的答案都会是“女孩子喜欢可爱的女孩子不是很正常嘛”，不过真的会去玩绅士类游戏的，我见过的一般都是姬佬……顺便一提，我可不是，我只是普通地喜欢可爱的女孩子。

古林：要优雅，不要污。什么？《百花缭乱》什么的我才没看过呢。

马修：第一次看到听到“绅士+游戏”这两个词语的组合时，本人第一个联想到的是《雷顿教授》……

只言片语｜想玩《舰队 收藏版》，之前手机上没玩到的游戏打算在PSV上解决了。（台州 白石黑玉）

240调查之线下联机和线上联机你喜欢哪一种？

线上联机方便，但是惟有面联才能将机友之间的友情发展得更好，毕竟在网络里人人都戴着面具，谁能保证坦诚相待呢？所以我喜欢线下联机。

南宁 黄曦

我更喜欢线下联机，因为我觉得线下联机更方便，也更符合我的个人爱好。

上海 顾春军

面联，因为网络差。

上海 东东

线下联机，因为可以线下联机的一般都是朋友，玩起来的话，配合度会比较高，而且对彼此的实力也更为了解，不会来个突如其来的神坑队友。

广州 Zorro

线下！特别是和朋友一起联的时候，放得开，不必拘谨。不管是合作还是对战都是槽点满满。

南宁 AXG

线上联机，方便。

东莞 陈小勇

只要是联机，游戏乐趣就会倍增！

广州市 雷志颖

线下联机，方便讨论和实时反馈。

中山 黎骁夫

当然线下了 就好像大家都有电脑，但还是要去网吧开黑一样 热闹太多了。

Tony周

全面发展

编辑、美编编书的时候一般用什么软件？为促进编辑们全面发展，贯彻学习不已的理念。请各位小编默写一首古代诗，得默写并手写。

大石桥 宁宇

苍穹： 文编处理文本是用EmEditor；美编处理图片是Photoshop、排版则是InDesign。其实没什么太特别的软件。默写古代诗没问题，诸葛丞相的《出师表》我都还能背呢（笑）。

白菜： 垂死病中惊坐起，谈笑风生又一年。

马修： 手写完毕，但版面关系就不扫描上传了……（版面君表示这是第一次在专题企划外为本人背锅。）

氪金

237辑寄纸质回函的时候误成氪金狗……邮票多贴了好几张，同桌讥讽我说“再多几张你就可以发顺丰了”。看来，合理地计算近前是一项多么重要的技能……以后我会让我校的“天之蓝”信封每辑都吹现在《SP》的信箱中（误）。

南宁 黄曦

马修： “氪金”竟然被你用在这里了，其实一般寄回函一张邮票就够的。

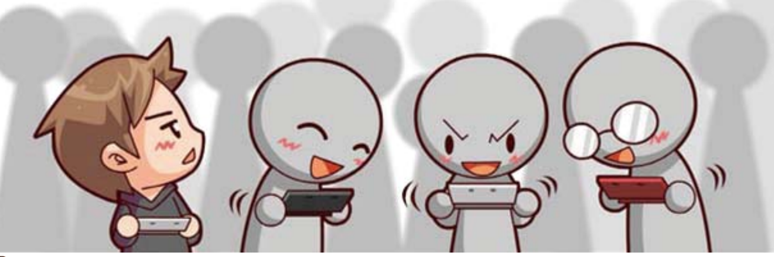
白菜： 最好是喔！以后哪辑看不见你的回函我就上折子……

苍穹： 多贴几张邮票也不会提高中奖几率的啦，哪会有得不到任何好处的课金制度（汗）。当然还是欢迎黄同学坚持来函交流哒。

喜好不同

我成功拉了3个人入坑《MH》！可是……为什么别人都宁愿去买名牌衣着以及鞋子，也不愿意买掌机和游戏呢？是我太宅了？

南宁 黄曦



马修： 说实话，无论什么时候，能有3个小伙伴一起线下狩猎都很不错了。

白菜： 作为在社会上生存的人，对自己的形象下功夫进行包装是有必要的，这样可以提升自己、甚至是朋友和家人在他人眼中的地位和形象。相比之下游戏确实算不上必需品，如果将闲钱拿来玩游戏而不是做其他的事情，也不能说是宅，只能说你比较喜欢游戏、并胜过某些在他人眼中比较受重视的事物。

果汁： 每个人都有自己的娱乐方式，换句话说就是人类是不能互相理解的！

昴星团： 每个人都有不同的喜好，会有“自己太宅”的错觉只是因为没有遇到一群和你有共同喜好的人而已。

只言片语｜《神圣王国》的世界观很精彩啊。（广州 洪洪）













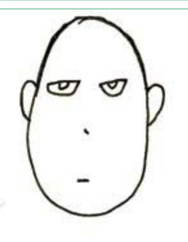
马修：这是在打肝个课金游戏么？

Billy



马修：猫也进入极限状态了，就问你们怕不怕？

南宁 黄曦



马修：这到底是死鱼眼睛版的埼玉？还是让人暴露年龄的“不高兴？”

广州 周卓乐



请问，本人一个 PSN 账号，PSV 买了一款可面联的游戏，PSV–TV 用同一个账号再下载一遍，这两台在家可不可以面联？

盛旭东

马修：一个 PSN 账号可以同时绑定三台 PSV，但是只能有一个 PSN 账号在线，这意味着两台 PSV 用一个账号没法网联，但面联应该没问题。

今天理杂物翻出了《掌机王》的二号刊，没错 10 年前的东西了，看到网站视频上还有沙迦、多边形真是感动，如果你们当年是 20 几的小伙子，那时我才小学刚毕业；如今我快结婚了，你们都快奔四了吧？我记得当时还有谁去了 enjoy，一身迷彩带个帽子酷酷的爆照 真是回忆满满。

阿木

马修：这么资深的老读者啊！不不知道啊《掌机王》还是《掌机王 SP》呢？其《SP》的第 2 辑都不止十年了。不过除了马修我，大家都还是很年轻的。

不公平啊，爸爸妈妈都玩游戏，可就是不让我玩……

阜阳 达菲

马修：他们也是怕影响你啦……看你的年龄，你父母小时候应该也会有玩游戏被管制的经历，以此来好好沟通沟通，说不定就能给自己在节假日争取些游戏时间。

宝宝再过几个月也要降生了，看来过不了几年就可以一起打游戏了。

郑州 梁宇

马修：恭喜，然后比较下前一条，竟然颇有感慨……

回想我从一个网游少年到一个掌机正版玩家，中间也有很多趣事呢，在这就不说明了。各位小编们能说说是怎么走上这条不归路的吗？

襄阳 林润蓁

马修：跳入掌机坑，还是跳入正版坑呢？但无论哪个坑，原因都是俩字：有爱。

期待专题：《猴年说猴》，一定要有悟空啊，可以结合童年的《西游释厄传》来谈。

宜宾 蒲宇

马修：其实孙悟空在游戏里登场的次数并不少，到 GBA 还有孙悟空做主角的游戏呢，不过这 10 年来貌似除了国内的端游页游手游，还真的没在游戏中见到大圣登场了。

了解了《风来之西林》的前世今生，请叫我游戏知识分子。

芜湖 赵圣祺

马修：加油，以游戏专家为目标努力吧，少年！

在网上找工作也不容易，一个面试公司给我看一个新闻说就算是广州大学生毕业了，出来社会工作的就业率只有 25%，更何况我这个中专毕业的，还告诉我成人高考大专只为了大毕业证书……我有点懊恼，当初还是职中生时没去参加高考，难道“复学”与我无缘？

广州 洪洪

马修：网上招聘往往会在“大学本科学历”和“全日制”两个条件上过滤掉大量应聘名额。而参加正式高考的话，一般非应届都可以在教育局报名，不过真有决心打算专心备考，也可以考虑拿下自考专业文凭后再去考高含金量的执业资格认证（注册会计师、律师等）。

现在的工作不大顺利，爸妈也不大喜欢我的上班时间，小编们支个办法呗？

梧州 朱丽斯

马修：看下回函表，并没有上班时间的信息，大概半夜下班或者通宵的夜班？前者女孩子下班走夜路的确让亲人不放心，后者通宵则伤身体，如果是这两种，考虑换个工作也许真的是正确的选择。

最近面临如人生关口，2015 年发生了太多事情，然而对游戏的初心不变！希望 2016，一切都好。

上海 东东

马修：人生一世有波折起伏是不可能的，该吃吃该玩玩，初心不变，2016，大家一起加油！

只言片语 | 想亲身体会一下三爷凌厉的刀法！以及渴望体验到立体机动装置的疾速机动力，期待《进击的巨人》！（南宁 Billy）

神器

1.准备把《逆转裁判》1～4代通一遍，现在正在努力中。2.下了一个GBA模拟器，准备玩下以前没玩过的GBA游戏。

云南 陈卓

古林：看了这位亲的回函表真是倍感欣喜啊！我也喜欢《大逆转裁判》！虽然是个天坑但我还是喜欢啊！说来之前e商店的3DS版《逆转裁判1～3 合集》打了对折，非常实惠，不知道你有没有赶上？GBA上的神作真的非常多，推荐可以试试《索尼克战斗》、《火焰之纹章》还有《黄金太阳》（强行变成大家的GBA游戏推荐）。

苍穹：楼上的同学莫激动，安利别人要先学会倾听，了解其他人喜欢什么类型或风格的游戏，然后再下手。（=_=+)

白菜：推荐GBA游戏？捎上《封印之剑》和《烈火之剑》！

果汁：GBA游戏的话，个人以前玩过许多不怎么出名但感觉非常不错的游戏呢，比如战棋版的《鬼武者》、《洛克人EXE》之类的。

昴星团：GBA要挑作品简直一大堆，玩都玩不腻啊。

马修：我觉得吧，陈同学没玩过的GBA游戏应该非常非常多，所以最好给自己划定些范围……但GBA的好游戏的确很多，尤其是二线游戏，各种惊喜。

稿费样书在召唤

这里放的是一直以来前能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人，各位作者看到消息后，请在微博私信“掌机王SP官方微博”或发邮件至pgking@263.net，提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

笔名	刊登辑数	栏目	标题	需提供内容
信息统合思念	222	自由谈	献给我们挚爱的《动物之森》	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
极夜	214	自由谈	我的游戏简史	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话
凯文	190	自由谈	多年以后	卡号、开户银、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话

网购・邮购信息



《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元； 187辑，定价16元； 216辑，定价14元； 229、230～232、237、240～242辑，定价19.8元。

《3DS专辑》： VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.14，定价38元。《PSV典藏特辑》：定价32元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88～96辑，定价18元。《口袋妖怪2015 721完全大图鉴》，定价68.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网新书发布频道



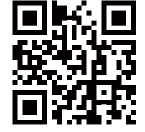
b.ucg.cn

UCG官方店



shop.ucg.cn

UCG口袋微店



vd.ucg.cn

只言片语 我这种无脑死忠的Asuna粉的钱最好赚了，《SAO》新作快来吧！Shut up and Take me money！（广州 周卓乐）



小编寄语

古林

◆本月最让我激动的游戏无疑就是重制的《奥丁领域》了，不禁回想起当年在卡顿、拖慢与掉帧中咬牙忍耐，不惜通宵达旦也要通掉这个游戏的坚持与热情。

◆看了《神探夏洛克》的圣诞特辑电影，真是万万没想到，比 TV 版多的 25 分钟居然全是花絮……

Juxi（美编）

◆新的一年，希望以后越来越好，身体健健康康，拖延症赶快痊愈吧！

◆家里附近有一间甜品店，试过之后发现不管是小蛋糕、芋圆还是饮料都很喜欢，本人以前极度挑嘴，基本不爱吃甜食，现在不知怎么改了口味，不过这些分分钟让人发福的食物还是不能多吃的，毕竟胖是女人的天敌，于是规定养成周休日光顾的习惯……

咕噜（美编）

●终于熬到小宝放寒假啦，可以解脱一阵子啦！不用每天盯着作业群了，不用早起做早餐了，不用每天陪做作业了……

●2016 年祝各位读者：龙马精神事业旺，吃喝不愁不发胖，小秘争着把你傍，媳妇越长越漂亮，老的小的身体壮，新年都有新气象！

果汁

★《火焰之纹章 0》到第三弹后国内就很少人开盒了，等了挺久才把要用的卡片收了，还不齐。只能先依赖对战平台测试卡组。

★目前最期待的游戏是《怪兽统领者 3》，尤其是骑乘系统，前几作就一直盼着没想到这次真的实现了！3 月份怎么还不到呢？说起动画，一月新番里目前比较感兴趣的是《粗点心战争》，近年只喜欢看悠闲搞笑的动画了。

昴星团

★《高达 EXVS》的游戏质量让人大跌眼镜，在大赏介绍文、黄金眼还有攻略的玩后感已有感想，这里就不再吐槽了，果然只能期望主机移植的新作吗……

★过了繁忙的年底后才发现自己已经许久没有打牌了，好在一直有关注卡池的更新，或许战术和卡组构筑方面会稍微有些落后，不过现在有空了还能抢救一下。

★转眼间 2015 年已经过去，回头一看发现自己在一年里完成了许多过去零零碎碎的小梦想：见到仰慕已久的《掌机王》众编、参与《怪物猎人》的攻略制作、掌机平台全制霸、进军主机游戏界（PS4）、参加 TGS 等等。在这里特别感谢把我招进编辑部并一手把我带大（喂）的苍老师，同时祝愿所有读者和其他编辑们在 2016 年里游戏顺利、心想事成。

马修

◆先给大家拜个早年。

◆2015 年的最后一个月本人经历了双重动荡，几乎一夜间回到了起点。还好，进入 2016 年后一切开始好起来了。

◆元旦回来后的两天，我处于无所事事的状态，从忙碌到清闲，落差大得让我有点感觉像退休，好在回到正轨后，熟悉的感觉又来了。

◆《口袋妖怪超不可思议的迷宫》实在是太欲罢不能，好在现在也已到收尾阶段了，坚持住，争取成为 2016 年填的第一个坑！

苍穹

◎元旦假期难得的休整了一番，读完了白岩松的《白说》，这本书很适合年轻人以及打算投入媒体行业或正在各种媒体从业的人看（包括平媒、网媒甚至自媒体）。在当今这个人人都有平台发声、可以畅所欲言的时代，窃以为平面媒体要做的，不是一时吸引眼球的浮夸，而是不会被时间所沙汰的精华。

◎生日收到了一份实用的礼物——被子。在编辑部熬夜回不去的时候，终于有东西可以抵御冬天的严寒了，真是温暖人心呀。

◎ 2016，自己也将步入而立之年，希望能少一些冲动和多管闲事，再多一些沉稳与兼并包容吧。

香山（美编）

◆上个月回家，家里人提议在年前来个自驾的短途旅行，我说好。这一说好就不得了，后悔都来不及，我爸负责开车，累了还得我代劳；我妈负责拍照，但拍照技术渣得不行。其余的路线安排、酒店预订、调查当地好吃的小吃店和顺带去看看亲戚钓钓鱼等等的杂事全部都托付了给我。然后当这一系列事情弄完之后，我就已经不想去了，只想待在家里。

◆成功安利古林在她写攻略期间看《疑犯追踪》，开心！

白菜

□虽然早早购入了 PSV 的《半罪少女 2》，但是一直无瑕游戏。前些天忽然传来消息：厂商发布升级补丁，主要内容为降低游戏难度，顿感 233。“我们游戏做得太难了，怕你们打不过”是吧？摆出不屑（￣_,￣）的表情去亚马逊搜索评价，结果发现所有用户都在投诉战斗平衡性崩溃……佳作的续作不一定也是佳作。希望补丁之后能真的有所改良吧。

□随着《火焰之纹章 0》第三弹补充包发售，部门内再次兴起了小小的对战潮。然而不知是否因为推广力度不够，第三弹国内开盒的玩家很少，导致强度高罕卡供不应求，果汁大大现在还奔波在四处询问收卡的漫漫长路上，平日只得用对战器聊以慰藉。这款卡游虽然规则简单，但构筑变化无穷，也带有足够的运要素，卡图也比较精美，个人看来是相当不错的作品。再次安利一下，喜欢《火纹》的玩家就算买不起实卡，先搞个对战器来玩玩也是不错的。（百度搜索“FECipherVit”即可，全中文。）



▲果汁诚意求购中

乌冬

◆本来 12 月游戏计划里还有个《高达 EXVS-FORCE》，但计划不如变化快，看到本作的质量后，就默默从计划中删掉了。多亏于此，自己可以专心《怪物猎人 ×》，目前游戏时间已经突破 200 小时，不出意外春假期间应该可以突破 300 小时。

◆今年的红白歌会真是看点满满，动画歌曲串烧、AKB48 的惊喜嘉宾、小林幸子的《千本樱》……不过最让我意外的还是绫濑遥的主持，失误得到了明显减少，和之前那次相比简直判若两人。

◆羊年最后一辑《掌机王 SP》，祝大家新年快乐，心想事成。

栏目主持 白菜

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2016年1月					
21日	塞尔达无双 海拉尔全明星	ゼルダ无双 ハイラルオ–ルスタ–ズ	Koei Tecmo Games	ACT	6264日元
22日	马里奥与路易RPG 纸片马里奥MIX	Mario Luigi Paper Jam	Nintendo	RPG	39.99美元
26日	最终幻想 探索者	Final Fantasy Explorers	Square Enix	A・RPG	39.99美元
2016年2月					
9日	神威9号	Mighty No.9	Spike Chunsoft	ACT	售价未定
10日	真・女神转生Ⅳ 终结	真・女神转生IV FINAL	Atlus	RPG	6998日元
16日	跨界计划2 勇敢新世界	Project X Zone 2	BNE	S・RPG	39.99美元
18日	马里奥与索尼克 里约奥运会	マリオ＆ソニック AT リオオリンピック	Nintendo	SPG	5076日元
19日	火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国	Fire Emblem Fates: Birthright・Conquest	Nintendo	S・RPG	39.99美元
23日	泰拉瑞亚	Terraria	505 Games	ACT	29.99美元
25日	洛克人 经典合集	ロックマン クラシックス コレクション	Capcom	ACT	4309日元
27日	口袋妖怪 黄	ポケットモンスタ– ピカチュウ	Nintendo	RPG	1500日元
27日	口袋妖怪 绿	ポケットモンスタ– 绿	Nintendo	RPG	1500日元
27日	口袋妖怪 红	ポケットモンスタ– 赤	Nintendo	RPG	1500日元
27日	口袋妖怪 蓝	ポケットモンスタ– 青	Nintendo	RPG	1500日元
2016年3月					
3日	哆啦A梦 新・野比的日本诞生	ドラえもん 新・のび太の日本誕生	Furyu	RPG	5378日元
3日	排球少年 混合组队赛	ハイキュ–!! クロスチ–ムマッチ	BNE	SLG	6156日元
10日	徽章机器人 女生任务 甲虫版	メダロット ガ–ルズミッション カブトVer.	Rocket Company	ACT	6264日元
10日	徽章机器人 女生任务 锹形虫版	メダロット ガ–ルズミッション クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6264日元
24日	勇者斗恶龙 怪兽统领者3	ドラゴンクエスト モンスタ–ズ ジョ–カ–3	Square Enix	RPG	5670日元
未定	高圆寺女子足球3 恋爱11人 近在咫尺的天堂	高圆寺女子サッカ–3 恋するイレブン いつかはヘブン	Starfish SD	AVG	6264日元
2016年4月					
28日	热血物语SP	ダウンタウン热血物语SP	Arc System Works	ACT	4860日元
28日	乐高 复仇者联盟	レゴ マ–ベル アベンジャ–ズ	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
2016年春					
未定	龙牙 3DS	ドラゴンファング–3DS–	Toydea	RPG	免费
未定	布丁狗（暂名）	ポムポムプリン（仮）	Rocket Company	ACT	5184日元
2016年夏					
未定	妖怪手表3	妖怪ウォッチ3	Level–5	RPG	售价未定
未定	游戏王 3DS（暂名）	游戏王 for ニンテンド–3DS（仮）	Konami	TAB	售价未定
2016年内					
未定	卡片召唤师 反叛	カルドセプト リボルト	OmiyaSoft	TAB	售价未定
未定	智龙迷城×	パズドラ×	GungHo	RPG	售价未定
未定	妖怪三国志	妖怪三国志	Level–5	SLG	4968日元
未定	怪物猎人 物语	モンスタ–ハンタ– スト–リ–ズ	Capcom	RPG	售价未定
未定	银河战士Prime 联邦精英	メトロイドプライム フェデレ–ション・フォ–ス	Nintendo	FPS	售价未定
未定	逆转裁判6	逆转裁判6	Capcom	AVG	售价未定

近期焦点

塞尔达无双 海拉尔全明星

1.21 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6264日元 3DS 期待度 A





本作在Wii U版的基础上追加许多内容，除了加入女版勇者林克尔、骷髅小子等新角色，增添新战斗场景外，还将在新篇章剧情部分采用连环画形式进行演出。玩家能操作角色与同屏复数敌人交锋，享受一骑当千的快感，也可以最多4名角色协力，利用特殊技能或效果与强大的巨型魔兽周旋，乐趣十足。

神威9号



2.9 ◆Spike Chunsoft◆ACT◆售价未定 3DS 期待度 B



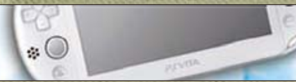
向经典游戏《洛克人》致敬的横版3D动作游戏，玩家要操作Beck过关斩将，去阻止和自己同为“Mighty”型号的机器人暴走。击败BOSS后Beck还能获得BOSS的武器，有助于攻略其他BOSS或发现隐藏道具。除了经典的闯关模式外，游戏还设有BOSS RUSH、挑战和一击死等富有趣味玩法的模式，能满足各类动作类玩家的不同层次需求。

年初3DS游戏阵容持续着饥荒，1月21日的《塞尔达无双 海拉尔全明星》是一款无双类作品，素质值得期待，具体可以看后文的“近期焦点”。重制的《奥丁领域》质量非常高，这不是小编凭情报推测，而是真正拿到偷跑游戏后在给大家推荐，部分编辑已经早早扬言这将是2016年的“最佳重制/移植”大赏得主。另外1月21日发售的“《Muv-Luv》系列”也被誉为是日式文字类AVG作品的最高峰，夹杂了相当的科幻元素和少许暗黑、猎奇要素，有兴趣的玩家也可以试试。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■蓝色字体为中文版游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以台币标价的为中文版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。台币与人民币的兑换价格约为5：1。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2016年1月			
21日	Muv-Luv	マブラヴ	5pb.	AVG	6264日元
21日	Muv-Luv Alternative	マブラヴ オルタネイティヴ	5pb.	AVG	6264日元
26日	机动战士高达 EXTREME VS-FORCE（中文版）	机动战士钢弹 极限 VS. FORCE	BNE	ACT	1590台币
28日	双重摄影 文与椛的弹丸取材纪行	ダブルフォ-カス -文と椛の弹丸取材纪行-	Aqua Style	ACT	2999日元
28日	勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多	ドラゴンクエストビルダ-ズ アレフガルド を复活せよ	Square Enix	RPG	6458日元
28日	学战都市六芒星 凤华绚烂	学战都市アスタリスク 凤华绚烂	BNE	ACT	7344日元
		2016年2月			
2日	索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士（中文版）	苏菲的炼金工房 ～不可思议之书的炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	1480台币
16日	刺客信条 编年史三部曲（中文版）	刺客教条：编年史三部曲	Ubisoft	A・AVG	990台币
18日	舰队收藏 改	舰これ改	角川Games	SLG	6264日元
18日	祭品与雪之刹那	いけにえと雪のセツナ	Square Enix	RPG	5184日元
25日	刺客信条 编年史三部曲	アサシン クリ-ド クロニクル チャイナ・インディア・ロシア	Ubisoft	A・AVG	3758日元
25日	勇者将死	勇者死す。	日本一Software	RPG	6458日元
25日	假面骑士 穿越战争 创生	仮面ライダ- バトライド・ウォ- 创生	BNE	ACT	6588日元
		2016年3月			
3日	高达破坏者3	ガンダムブレイカ-3	BNE	ACT	7344日元
3日	夏莉的工作室 加强版 黄昏海洋的炼金术士	シャリ-のアトリエ Plus ～黄昏の海の炼金术士～	Koei Tecmo Games	RPG	6264日元
3日	请问您今天要来点兔子吗 美妙聚会	ご注文はうさぎですか?? Wonderful party!	5pb.	AVG	7344日元
3日	完美大战略 战场的霸者	大战略パ-フェクト ～战场の霸者～	Systemsoft Alpha	SLG	7020日元
10日	骷髅女孩 2nd再演	スカルガ-ルズ 2ndアンコ-ル	Arc Syetem Works	FTG	5184日元
10日	召唤之夜6 失落境界	サモンナイト6 失われた境界たち	BNE	S・RPG	售价未定
17日	数码宝贝世界 next 0rder	デジモンワ-ルド -next 0rder-	BNE	RPG	7344日元
17日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宫と魔女ノ旅团	日本一Software	RPG	6458日元
24日	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリ-ム 3 ヴィ-ナス	Koei Tecmo Games	SPG	8424日元
24日	心理测量者 无可选择的幸福	PSYCHO-PASS サイコパス 选择なき幸福	5pb.	AVG	8424日元
24日	信长之野望 创造 战国立志传	信长の野望・创造 战国立志传	Koei Tecmo Games	SLG	售价未定
24日	初音未来 女歌手计划X	初音ミク -Project DIVA- X	SEGA Games	MUG	7549日元
24日	初音未来 女歌手计划X（中文版）	初音未来 -Project DIVA- X	SEGA Games	MUG	1690台币
24日	胜利赛马8 2016	Winning Post 8 2016	Koei Tecmo Games	SLG	7344日元
		2016年4月			
21日	海贼王 沸腾之血	ワンピ-ス バ-ニングブラッド	BNE	ACT	8208日元
21日	顶点之人	アッパ-ズ	Marvelous	ACT	7538日元
21日	枪弹少女2	バレットガ-ルズ2	D3 Publisher	ACT	7344日元
28日	乐高 复仇者联盟	レゴ マ-ベル アベンジャ-ズ	Warner Bros.Games	ACT	5076日元
		2015年冬			
未定	热血高校 燃烧边缘	クロ-ズ BURNING EDGE	BNE	ACT	售价未定
未定	浪漫沙加2（PS商店下载）	ロマンシング サ・ガ2	Square Enix	RPG	售价未定
未定	圣剑传说 最终幻想外传（PS商店下载）	圣剑传说 -ファイナルファンタジ-外传-	Square Enix	A・RPG	售价未定





奥丁领域 里普特拉西尔

1.14 ◆Atlus◆A・RPG◆8618日元 PSV 期待度 S

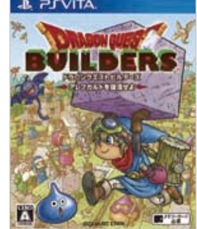


在PS2末期以超精致的2D美术风格夺取了无数玩家眼球的A・RPG《奥丁领域》经过一番重制，正式以HD版的身分再次亮相。在完美保留原作出色剧情的基础上修正了所有缺点，对战斗系统进行彻底的重构，使战斗更为爽快，多样化的连招无比华丽。全新的加点系统也增加了角色育成的趣味性。

勇者斗恶龙 建造者 重建亚雷夫加尔多



1.28 ◆Square Enix◆RPG◆6458日元 PSV 期待度 A



以《勇者斗恶龙》初代的世界为舞台，玩家将扮演全新的主人公，通过收集素材、制作道具、建造设施来重建荒废的城镇，最终击败暗之龙王，令被黑暗覆盖的大陆重获生机。游戏给人以《我的世界》的既视感，但富含着“《DQ》系列”的元素，玩家在惬意建造的同时还需守护城镇，奋力作战抵御魔物大军的进攻。

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

勇者将死	真・女神转生Ⅳ 终结
塞尔达无双 海拉尔全明星	信长之野望 创造 战国立志传
太空战机爆发 编年史救世主	最终幻想世界



勇者斗恶龙 怪兽统领者3



双重摄影 文与椛的弹丸取材纪行



马里奥与索尼克 里约奥运会



请问您今天要来点兔子吗 美妙聚会



数码宝贝世界 next Order

新作特搜队



求生档案 天空的彼端



怪物弹珠



电击文库 战斗巅峰 再点火

